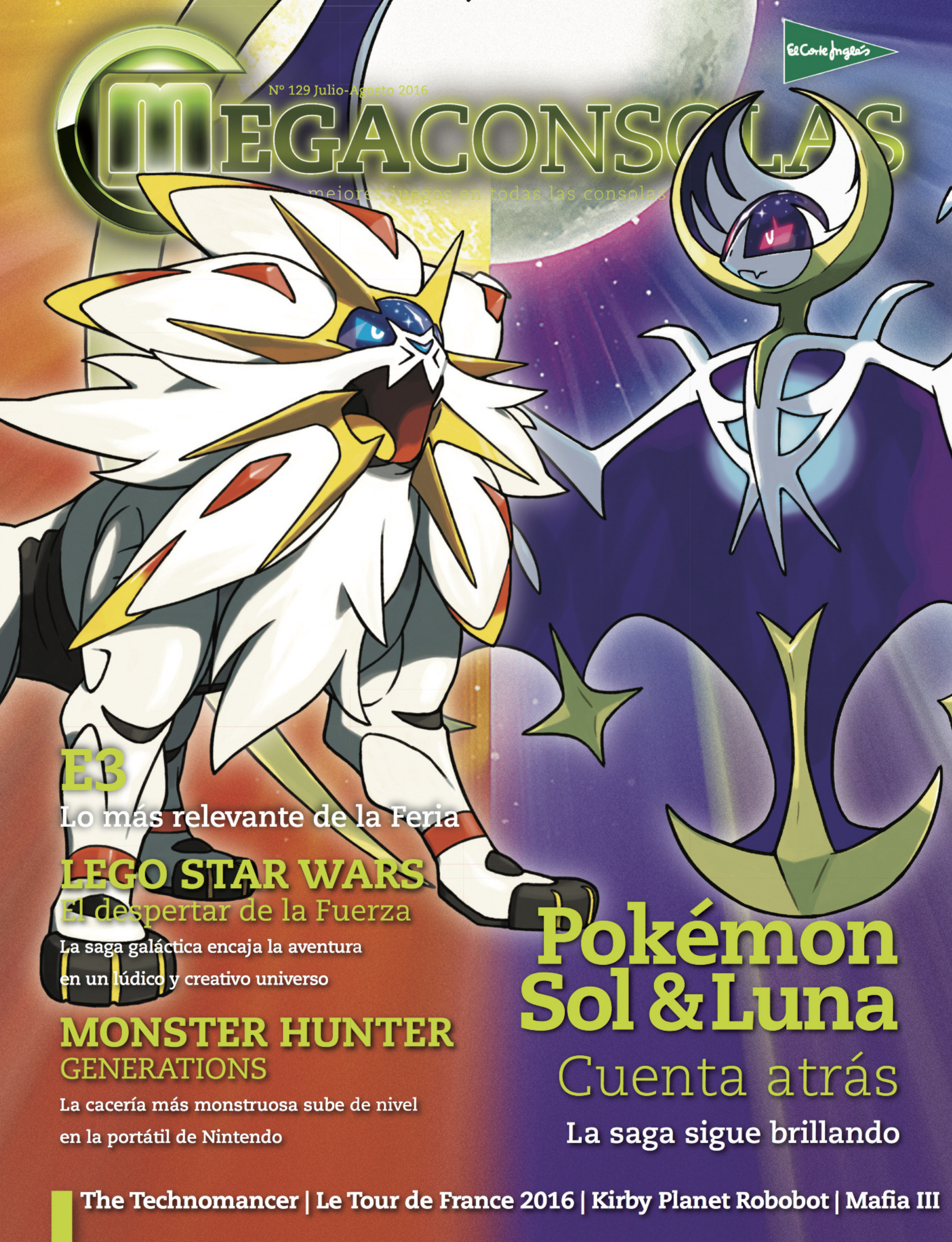

El Corte Inglés
Nº 129 Julio-Agosto 2016
MEGACONSOLAS
mejores juegos en todas las consolas
E3
Lo más relevante de la Feria
LEGO STAR WARS
El despertar de la Fuerza
La saga galáctica encaja la aventura
en un lúdico y creativo universo
MONSTER HUNTER
GENERATIONS
La cacería más monstruosa sube de nivel
en la portátil de Nintendo
Pokémon
Sol & Luna
Cuenta atrás
La saga sigue brillando
The Technomancer | Le Tour de France 2016 | Kirby Planet Robobot | Mafia III



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González, Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Feria E3

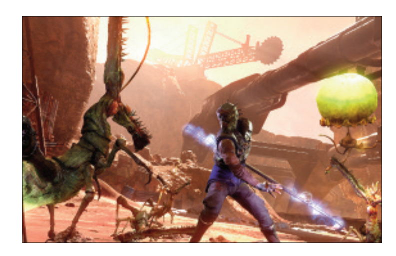
Una vez más Los Angeles se hizo eco de lo más granado de la industria y sirvió de escaparate de los grandes lanzamientos que el mundo jugón podrá saborear en los próximos tiempos. No se puede decir que fuera más lucido que otras veces, pero a base de gameplays, stands con IP jugables y alguna que otra conferencia notable (léase de SONY), el E3 ha cumplido, y no sólo el trámite anual. Si bien no se desveló nada nuevo de PS4 Neox ni de Nintendo NX, Microsoft sí dio el paso de sacar músculo "hardware" con Xbox One Slim y, sobre todo, con Project Scorpio, que presume será la consola más potente del mercado. Respecto a los juegos, el concepto "reimaginación" sobrevoló sobre algunas sagas de regreso con mucha fuerza. «God of War» para PS4 se mostró como el máximo exponente, con una mecánica distinta y una mayor profundización en la caracterización del personaje. Y así también «Watch Dogs 2», «Ghost Recon: Wildlands» o «Battlefield 1». O en línea continuista, aunque con más chicha, también se dejaron ver «Titanfall 2», «Gears of War 2», «Forza Horizon 3» «Dishonored 2». Aparte, agradables sorpresas como «Days Gone», «For Honor» o el deportivo extremo «Steep». Ah, y la sensación: «Zelda: Breath of the Wild».

José María Fillol











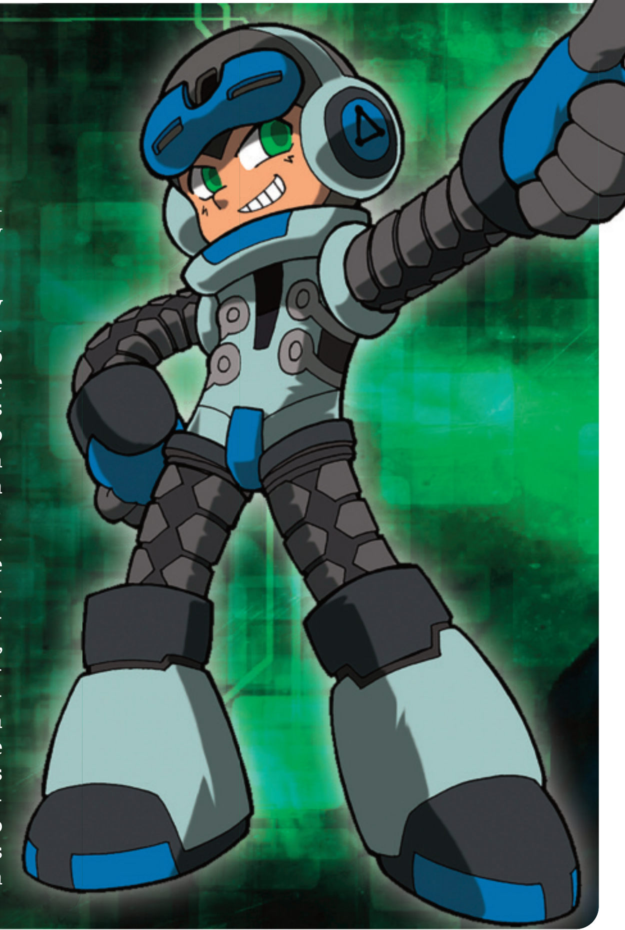




Diversión sin respiro
Mighty No. 9

Creado por Keiji Inafume, el padre de «Mega Man», por fin llega este juego de acción y plataformas elevado a la enésima potencia.

Más de tres años han tenido que transcurrir (y esperar) para poder disfrutar de la acción plataformera que nos regala «Mighty No. 9». El juego nos plantea arreglar un desaguisado. Y es que de una legión de robots que han sido infectados por un virus informático volviéndolos locos, sólo uno, el nº 9, se ha salvado y le toca poner orden donde ahora existe caos. Cómo no, nos tocará jugar con Beck, el noveno y elegido para hacérnoslo pasar en grande a base de correr, saltar, disparar y transformarse en un viaje por nueve fases iniciales (más 3 fases posteriores), las cuales podemos acometer en el orden que queramos. Para que la cosa tenga aún más chicha, podremos usar las armas y las habilidades robadas a los enemigos para derrotar a los compañeros robóticos que se han vuelto tarumba y nada amigables. Entre otros atractivos, este título de acción clásico en 2D ofrece partidas con niveles adicionales de dificultad, Modo desafío y cooperativo para dos jugadores y el divertido modo Acometida de jefe donde, uno tras otro, debemos vencer a todos los jefes del juego. Ya a la venta para PS4, Xbox One, WiiU, PS Vita y PC.



Retorna el superhéroe
Batman
Return to Arkham

El hombre murciélago sobrevuela nuevamente territorio consolero, en esta ocasión con un magnífico recopilatorio de la serie «Arkham»

Los juegos «Batman: Arkham Asylum» y «Batman: Arkham City», en sus versiones Juego del año con todos los DLC lanzados hasta la fecha, son la base y el fundamento de «Batman: Return to Arkham». En este recopilatorio hay una sugerente novedad y es que los dos títulos pasan a correr del motor Engine 3 al Engine 4, con lo que esto supone en mejoría gráfica. Escenarios, modelos, efectos, sombras y la iluminación, todo ahora luce mejor aportando nivel a dos títulos que estaban "condenados" a una remasterización. No obstante sus aventuras están llenas de acción y contenido y sus virtudes jugables a día de hoy permanecen intactas. Así que nada a disfrutar con Bruce Wayne y a darle cera a Joker. Estará disponible en PS4 y XOne.



Porsche estará disponible
Assetto Corsa

Viene a la velocidad del sonido y para quedarse. Este simulador de velocidad con estilo italiano reclama plaza de garaje VIP.



El 26 de agosto 505 Games pone en circulación «Assetto Corsa» para PS4 y XOne. Este velocípedo título promete emociones fuertes al volante, realismo y calidad en sus apartados técnicos. Un aspecto de la simulación resaltable donde ha hecho hincapié es la física, con precisión en todos los aspectos del manejo del coche, así como reproducción de las pistas con láser. Más de 90 coches de alta gama, entre otros el Team Lotus 98T, el Ferrari LaFerrari y el McLaren 650S GT3. Porshe estará presente en un DLC exclusivo incluyendo sus más reconocidos coches. El juego contendrá también modos un solo jugador o multijugador y 27 configuraciones de pistas diferentes, incluyendo circuitos famosos como el de Silverstone.

Breves |

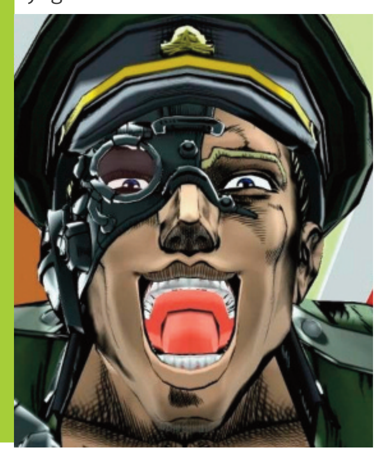
Cazafantasmas

Coincidiendo con el estreno en cines de una nueva (y femenina) versión de la celebérrima película, Activison ha tenido a bien lanzar en julio un juego que lo acompañe y en donde la misión principal, claro, será capturar y darles cera a tremendos fantasmas. Desarrollado por el estudio Fireforge, «Cazafantasmas: El videojuego» nos invita a una acción de tipo cooperativa de hasta cuatro usuarios, haciendo uso de los gadgets reconocibles de la franquicia. El juego será disfrutable con vista isométrica y tendrá humor de la casa.



Jojo's Bizarre Adventure Eyes of Heaven

Desarrollado por estudio japonés CyberConnect2, nos encontramos con una nueva historia del mundo de JoJo's Bizarre Adventure supervisada por Hirohiko Araki, creador de la serie de manga original. Los jugadores podrán sumergirse en un juego de acción y lucha 3D por parejas, que cuenta con los personajes más famosos de todos los arcos de la popularísima serie de manga y anime. Dos equipos podrán luchar entre sí en vibrantes partidas online de hasta cuatro jugadores.



El “Mercenario Bocazas” se cuela en casa

Deadpool en DVD y Bluray



Tras triunfar en la gran pantalla, el superhéroe más políticamente incorrecto toca la puerta de nuestra casa para colarse en formato doméstico. Acción inverosímil y mucha, mucha gamberrada en la pantalla del televisor, además de jugosos extras para prolongar las carcajadas.

El más irreverente y gamberro antihéroe que ha parido Marvel se nos presenta en formatos Bluray y DVD, amén de edición Steelbook y UHD, para divertirnos a gusto en casa, a riesgo de que se nos atragante alguna palomita. Porque la película es hilarante, desternillante, desopilante, despiporrante, desarmante y desparramante. Ahí es nada.

‘Deadpool’ nos cuenta los orígenes del antiguo agente de las Fuerzas Especiales reconvertido en mercenario Wade Wilson (Ryan Reynolds), quien, tras ser sometido a un cruel experimento que le confiere poderes de curación rápida, adopta el alter ego de Deadpool. Armado con sus nuevas habilidades y un retorcido sentido del humor, persigue al hombre que casi le mata, Ajax, interpretado por Ed Skrein (‘Transporter Legacy’).

El debutante director, Tim Miller, proporciona a la encarnación cinematográfica de semejante pájaro una narrativa fragmentada que se precipita hacia adelante y hacia atrás en el tiempo. La película es todo menos predecible, aunque también resulta accesible para los no familiarizados con el “Mercenario Bocazas”. De lo más simpática es la relación entre Wade y Vanessa Carlysle (Morena Baccarin), que se enamoran debido a sus defectos más que a pesar de ellos. El resultado es una cinta de humor grueso inteligentemente intencionado, del que en las ediciones domésticas se puede disfrutar más, con extras jugosos como escenas añadidas, tomas falsas sin censura, dos audio comentarios con mucha marcha, galerías la mar de curradas, un tráiler de ‘X-Men: Apocalipsis’ y reportajes varios sobre la producción del filme.

> La vida puede ser maravillosa... si es que no te encuentras en el camino al gamberro protagonista de este hilarante film



Frosbite y un modo Historia serán las grandes novedades

FIFA 17

Las expectativas de un nuevo «FIFA» suelen ser directamente proporcionales a las novedades que ofrece. Se le presupone la mejor simulación de fútbol. Y licencias, realismo y una rabiosa jugabilidad habitualmente son sus principales bazas. El campanazo de la próxima edición será Frosbite y un sorprendente modo Historia.

Frosbite

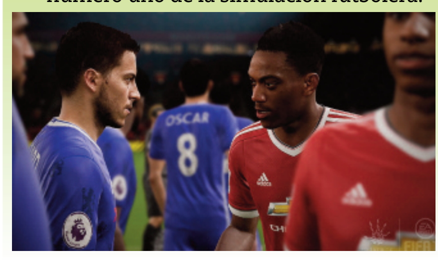
Sin duda el cambio a Frosbite será una de las grandes novedades del nuevo «FIFA». El motor de juego de DICE desbloquea un mundo enorme de posibilidades tanto en aspectos gráficos como jugables, encaminados a crear una experiencia nueva e inmersiva en la franquicia. Lo podremos gozar hasta en detalles pequeños, como la niebla de los estadios y las caras y actitudes de los futbolistas.

Novedades jugables

Más diversidad en regates, nuevas técnicas de ataque, incorporación de cabezazos picados... De gran interés son las ajustes en el juego físico, con un nuevo sistema de protección del balón que ofrece más control a los jugadores cuando tengan la posesión o luchen por tenerla. También se han revisado jugadas ensayadas, ofreciendo variedad a todas las situaciones a balón parado.

El Camino

Así se llama el modo Historia, por primera vez en un «FIFA» y al estilo de «NBA 2K». Nos meteremos en el pellejo de Alex Hunter, aspirante a estrella que debuta en la Premier League. Basado en las experiencias de futbolistas, respiraremos un entorno realista cargado de emotividad por progresar dentro del deporte rey. Todo un incentivo del número uno de la simulación futbolera.



4 futbolistas, 3 ediciones

La imagen del juego estará repartida entre James Rodriguez (Real Madrid), Anthony Martial (Manchester United), Eden Hazard (Chelsea) y Marco Reus (Borussia Dortmund). Respecto a las leyendas en «FIFA Ultimate Team» habrá jugadores de la talla de Michael Laudrup, Roberto Carlos y Emilio Butragueño. Las tres ediciones del juego son Standard, Deluxe y Super Deluxe.

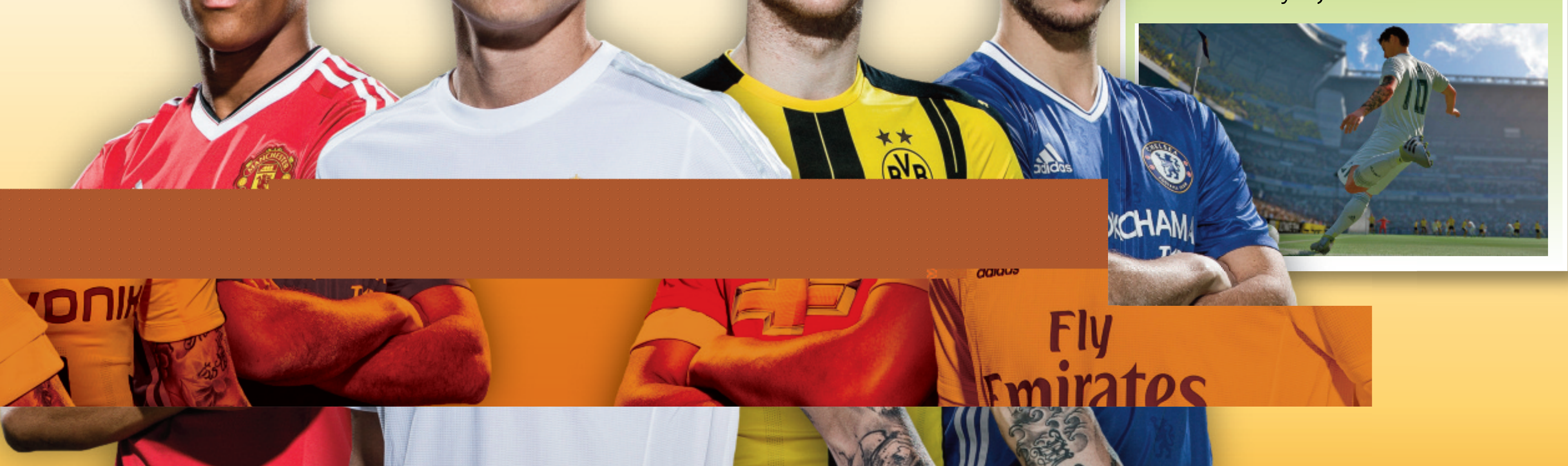






Inteligencia activo

Se trata de un nuevo sistema de inteligencia para definir los espacios y tomar mejores decisiones con el balón. Los futbolistas utilizarán Nuevos tipos de carrera como amagar, correr o distraer para tener más control sobre la jugada. Llamará la atención las posibilidades del sprint: hasta correr en falso para engañar a la defensa y dejarla descolocada.




DURO.
LISTO.
EL P... AMO.
DEADPOOL
DEADPOOL
LO VAIS A FLIPAR
YA EN DVD VIDEO, Blu-ray Disc
Y EN ALQUILER Y VENTA DIGITAL
20th CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
DEADPOOL © 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
MARVEL © 2016 MARVEL.
MARVEL
© 2016 MARVEL

Mafia III

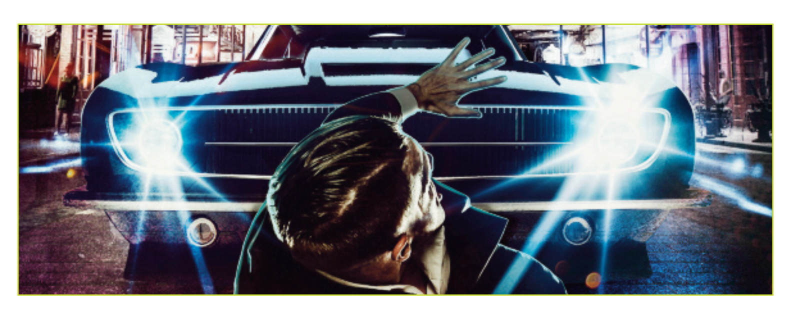
La desarrolladora 2K Games sigue su propio itinerario en las aventuras de mundo abierto con «Mafia III», la última entrega de su aclamada serie de gángsters.

Todos los jugadores que hayan probado alguno de los primeros capítulos de «Mafia» se habrán quedado muy probablemente con el mismo sabor de boca: una gran ambientación, historia a la altura de los mejores y un diseño sólido. Pero con el paso del tiempo, todos estos apartados tienen que verse acompañados de un factor igual de importante: la variedad. A día de hoy, en un juego del género “sandbox” es imprescindible tener la posibilidad de hacer lo que queramos con la mayor libertad posible. «Mafia III» se sale por fin del patrón predeterminado y nos da muchas opciones de juego y alternativas al argumento principal, y confía en sus virtudes para destacar sobre el resto.

Una forma de mermar la influencia de los enemigos es interceptar sus camiones de suministros

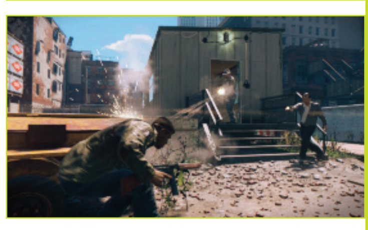
La exploración también juega un papel importante, y más gracias a las virguerías gráficas. Los reflejos, efectos de luz y modelado de personajes son muy espectaculares, a lo que ayuda la suavidad con la que se mueven los escenarios. Cuando vamos en coche, la ciudad que se despliega ante nuestros ojos es grandiosa y mucho más viva de lo que podríamos sospechar en un videojuego, con el encanto de encontrarnos en los años sesenta rodeados de vehículos que hoy consideramos clásicos. En cuanto a las escenas cinemáticas (realizadas con el motor gráfico del resto de la aventura), tienen un sabor a película de alto presupuesto con unas interpretaciones y licencias musicales sublimes. Como dirían en la cinta de Tarantino Reservoir Dogs, engánchate al súper sonido de los sesenta con «Mafia III», una de las mejores representaciones interactivas del sórdido mundo criminal.

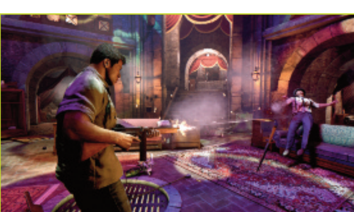
Lincoln Clay es un tío duro en una ciudad peligrosa. Las vivarachas calles de Nuevo Burdeos esconden casinos ilegales, burdeles y todo tipo de trapicheo, pero aún así 2K ha sido capaz de reflejar una bellísima metrópolis tan variada como la San Andreas de «GTA V», elevando todavía más el listón gráfico. Viendo los primeros planos o escenas de flashback, pensarás que son imágenes reales.

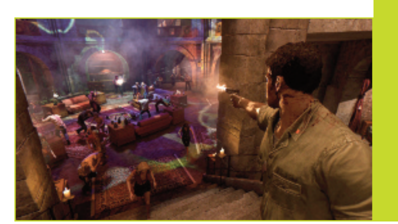


2K | Acción, aventura
7 de Octubre | 18 +
www.mafiagame.com









Cualquier tiempo pasado fue mejor

La historia de «Mafia III» nos lleva a seguir los pasos de Lincoln Clay en 1968, un veterano de Vietnam recién regresado a casa cuya familia tiene negocios al margen de la ley. Un clan rival en la ciudad de Nuevo Burdeos (lo que en el mundo real sería Nueva Orleans) está metiendo las zarpas en un territorio que no es el suyo, y eso es algo que Clay no va a permitir. Su experiencia militar le convierten en experto conocedor en armas pero sobre todo en combate cuerpo a cuerpo, dando lugar a increíbles secuencias de lucha.


THE TECHNOMANCER
PC DVD
XBOX ONE
PS4
YA A LA VENTA
FORJA EL DESTINO DE MARTE EN ESTE ÉPICO RPG DE CIENCIA FICCIÓN
The Technomancer es un RPG de ciencia ficción que ofrece grandes dosis de acción, juega como un tecnomante, un formidable guerrero capaz de desatar un destructivo poder eléctrico. Consigue experiencia para subir de nivel a tu personaje y aprender nuevas habilidades y talentos mágicos. Construye equipamiento, armas y armaduras para equiparte a ti y a tus compañeros. Enfréntate a la dura realidad del planeta rojo y embárcate en una peligrosa aventura. ¡Tus decisiones y tu estilo de juego tendrán impacto en tu historia, en la de tus compañeros y en el destino de los habitantes de Marte!
/BadLandGames
@badland_games
/BadLandGames_ES
WWW.BADLANDGAMES.COM
16
www.pegi.info
FOCUS HOME INTERACTIVE
SPIDERS
PC
PS4
XBOX ONE
BAD LanD GAMES
© 2016 Spiders Studios and Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

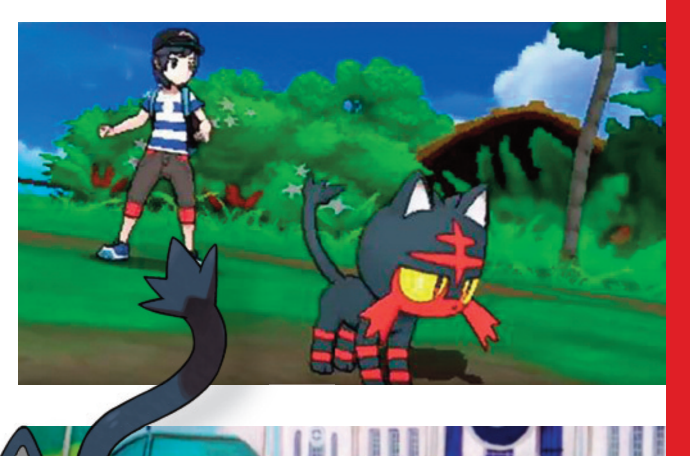
Pokémon Sol y

Aunque aún falta mucho para su lanzamiento el próximo 23 de noviembre, he aquí este avance de lo que nos traerá este jugoso, espectacular y revolucionario juego 100% Nintendo.

La familia pokemoníaca sigue creciendo. Este año, coincidiendo con los 20 años del lanzamiento de «Pokémon Rojo y Verde» en Japón (contigo empezó todo, que diría aquél), tenemos un par de nuevas criaturas gemelas y hermosotas en la camada. Además, con mucha conexión con el árbol genealógico, ya que ambas ediciones tienen acceso directo con el Banco de Pokémon, que nos permitirá transferir los bichos que atrapemos con anteriores versiones de la saga, como la «Roja», la «Azul», la «Amarilla», la "Rubí Omega", la «Zafiro Alfa», la «X» y la «Y». Por si fuera poco, también podremos elegir disfrutar de la historia entre nueve idiomas, incluyendo el chino. Y menuda historia, puesto que nuestras aventuras se desarrollan en la fascinante región de Alola, que se compone de cuatro islas tropicales y una isla artificial. En la exuberante naturaleza de estos parajes se pueden encontrar Pokémon jamás vistos anteriormente. Tras elegir nuestro alter ego entre un personaje masculino o femenino, los jugadores podremos personalizar su nombre y apariencia (con más factores y variantes que nunca) antes de arrancar la aventura, que da comienzo cuando el prota se muda a Alola y allí conocerá a personas de lo más fascinantes a medida que recorre

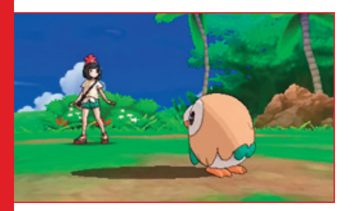

Nintendo | Rol
23 de Noviembre
www.nintendo.es





A la caza

Otra novedad destacada es que los jugadores tendremos a nuestra disposición un Lector QR con el que podremos obtener datos de Pokémon a partir del QR Code. Al leer



estos QR Code, los fans de Pokémon serán capaces de registrar la información de los Pokémon de Alola en su Pokédex y averiguar dónde viven. Por ejemplo, si escanean el QR Code de un Pokémon que aún no hayan atrapado, podrán descubrir cuál es su hábitat y salir en su búsqueda. Más útil, imposible.





Luna

Para no perderse

Gran avance se produce en Pokédex, la herramienta que registra datos sobre los Pokémon capturados. El Profesor Kukui nos entregará una Pokédex especial conocida como RotomDex, en la que habita un Rotom, un Poké-



mon con el poder de vivir en diversos aparatos electrónicos. Ojo, además de registrar información, tiene personalidad propia y, aparte de ofrecer datos como nuestra posición y destino, también nos aconseja adónde dirigirnos en función de las conversaciones que haya tenido con otras personas. Menudo GPS.



He aquí tres de los Pokémon iniciales de esta nueva dupla de Nintendo y Game Freak: el simpático y marino Popplio, y los más agresivos aunque igual de monos Litten y Rowlet. Aún es pronto para conocer sus evoluciones, aunque fans ociosos no hacen más que especular, sobre todo con el felino Litten. Sea como resulten ser, sin duda proporcionarán nuevos bríos a la decana franquicia. Y si es con la golosina de la realidad aumentada, no digamos.

la región. Por ejemplo, al Profesor Kukui, sabio Pokémon de la región, a su misteriosa ayudante Lylia o a Tilo, un fanático de los Pokémon con el que haremos muy buenas migas. Como viene siendo habitual, las diferencias entre ambos juegos se refieren más a matices y a ambientación general que a claves esenciales aunque, eso sí, el predominio y el protagonismo del "selenita" Lunala, que posee la habilidad Guardia Espectro por la que sufrirá menos daño de ataques recibidos cuando tenga sus PS al máximo, es más preponderante en la edición "Luna". Para la "Sol" tendremos otros Pokémon más, digamos, luminosos como Solgaleo. Pero en ambas ediciones los combates serán igual de fieros, gracias a un nivel gráfico impresionante y a la nueva modalidad de Battle Royale, que permite a cuatro jugadores pelear en plan todos contra todos. Nuevos movimientos como Cañón Floral, Núcleo Castigo, Meteoimpacto o Mil Temblores harán aumentar exponencialmente la espectacularidad de la acción. Aunque, desde luego, lo que más expectación ha levantado es la conexión del juego con «Pokémon GO», el revolucionario título de realidad aumentada presentado en el E3. Seguiremos informando y salvando con sus presuntos prodigios.

> Decenas de criaturas a elegir y una capacidad de evolucionar nunca vista aportan valiosos quilates a la serie



Para dar y tomar

Nos encontraremos con un bestiario nutridísimo y peculiar, empezando por los Legendarios Solgaleo y Lunala, los "jugadores franquicia" de las versiones «Sol» y «Luna» respectivamente. Un par de criaturas majestuosas con habilidades especiales (Guardia Metálica para el leonino Solgaleo y Rayo Umbrío para el enigmático Lunala) y muchos ases en la manga. También tendremos mascotas más monas como Litten o Popplio, chiquitos pero matones como Yungoos o Grubbin, y evoluciones tan radicales como la de Zygarde. Magearna, hada de acero, promete emociones fuertes, y atentos al nivelazo de edición de nuestro entrenador.

E3 2016



El más importante evento del sector del videojuego ha vuelto a abrirnos los ojos como platos con nuevas consolas, más fuerza a la ola creciente de la Realidad Virtual y, cómo no, muchos y formidables juegos para ampliar nuestros sueños.

No siempre llueve a gusto de todos en el E3, pero es indudable que proporciona muchas proteínas a la industria del ocio electrónico. Esta vez el tono general de las novedades presentadas alcanzaron el notable alto, y algunas hasta el sobresaliente. Sorprendieron en las conferencias el elevado uso de gameplays y el concepto "reimaginación" proporcionado a afamadas sagas.

MICROSOFT

La presencia sobre el escenario de Phil Spencer, jefe de Xbox, marcó la conferencia de Microsoft cuando anunció la puesta a la venta de Xbox One Slim en agosto y las nuevas emociones que el futuro nos deparará con Project Scorpio (ver recuadro). Hardware para sacar mucho músculo y brillo, lo cual no opacó, ni mucho menos, los importantes juegos que los de Redmon presentaron. Con un gameplay cooperativo sencillamente espectacular, «Gears of War 4» repartió tralla gráfica y sensaciones de lo que será una jugabilidad brutal a prueba de bombas. Los juegos exclusivos de One se alinearon en un tripleta de lujo: «Stay of Decay 2», la segunda parte de un título de zombis que hace un par de añitos ya agradó a una considerable horda de jugones; más no muertos con «Dead Rising 4», franquicia tan emblemática como divertida; y «Forza Horizon 3» acelerando por un mundo más amplio y cambiante, con experiencias por descubrir en su guantera. Mucha atención de la parroquia acapararon «Scalebound», acción en tercera persona contra monstruos de aúpa por obra y gracia de Platinum Games, y «Sea of the Thieves», agradable sorpresa entre piratas, con buenas dosis de humor mientras nos aventuramos por mares y buscamos tesoros. También en la feria se recordaron próximos lanzamientos como la aventura de acción «ReCore», del legendario Keiji Inafune, y aproximaciones a títulos indie del calibre de « We Happy Few», la inquietante aventura «Inside» y la propuesta estratégica de «Far».



| Gears of War 4 | La guerra contra tremendos alienígenas sigue en la cuarta entrega de la saga de disparos en tercera persona, con más chicha aún en su adictivo multijugador. El modo Historia sube enteros con un fuerte componente emocional. Incluye soporte multipantalla para SmartGlass.



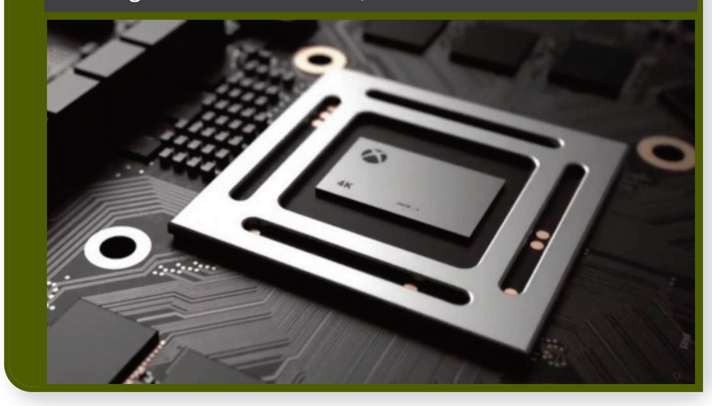
MICROSOFT INYECTA POTENCIA AL ÁMBITO HARDWARE

El nombre de Project Scorpio sonó con fuerza en el E3, aunque la primera baza de Microsoft en forma de consola nos llegará este agosto. Xbox One Slim tiene 2TB en disco duro, con soporte HDR para juegos, 4K en el reproductor Blu-ray y un tamaño 40% más pequeño que la versión estándar. Presentado en blanco impoluto, "S" se dejó acompañar por un mando Bluetooth compatible con Windows 10. Y es que otra de las grandes novedades de Microsoft son las opciones cross-buy y cross-play entre XOne y Windows 10. De tal manera que podremos jugar al unísono en consola y PC, por ejemplo, con «Gears of War 4». Genial.



Project Scorpio o el cambio de rumbo en la industria

Una nueva máquina en la carrera de las consolas supone el gran desafío al que se enfrenta Microsoft en 2017. Se trata de un modelo de Xbox One bajo el nombre clave de Project Scorpio que tendrá una GPU mucho más potente para alcanzar resoluciones 4K y con 6 teraflops de potencia. Estas virtudes la situarían como la consola más poderosa del mercado, "hasta 4,5 más que XOne" según Phil Spencer, y formaría parte de la estrategia de convergencia de juegos con modelos anteriores y posteriores, tanto de Windows 10 como de las distintas versiones de Xbox One. También podría soportar juegos con tecnología de Realidad Virtual, como los de Oculus.





| God of War 4 | El regreso de Kratos supone una reimaginación en la mecánica del juego: de un estilo puro hack n' slash pasa a una perspectiva que ahonda en la personalidad del héroe. Eso sí, promete batallas con más de cien personajes en pantalla. Esta vez se inspira en la mitología nórdica antes de la aparición de los vikingos.

SONY

En opinión de la crítica, la mejor conferencia fue la de la compañía japonesa. Con gran ritmo y a golpe de anuncio, el personal no tuvo respiro en una hora intensa donde hubo Realidad Virtual y potentísimos juegos. Para empezar la vuelta apoteósica de Kratos, un héroe envejecido pero con muchísimo músculo aún por mostrar en «God of War 4». Un gameplay de unos siete minutos bastó para imaginar la aventura más épica que nos espera vivir con el héroe espartano surgido de Santa Monica Studios. No obstante el juego que más sorpresa causó fue «Days Gone», oleadas zombi absolutamente espectacular. Con una acción frenética, salvaje y libre para actuar, esta nueva IP en la que la interacción con los escenarios es relevante nos deparará derroche de adrenalina en fecha por determinar. Otro juego de nuevo cuño y universo libre y exuberante es el que propone «Horizon: Zero Dawn» (marzo 2017), cuya protagonista nos llevará a cazar ¡máquinas! De la nueva obra de Hideo Kojima, «Death Stranding», se vio poco más que una cinemática que apuntaba a aventura distópica. Sí aportó más «Detroit: Become Human», de los creadores de «Beyond: Dos almas». Su absorbente narrativa nos conducirá por una historia futurista donde un androide con sentimientos se enfrenta a una realidad humana desasosegante. Hicieron acto de presencia otros grandes del desarrollo como Imsoniac Games, que anunció un nuevo «Spider-Man» para PS4, y Naughty Dog que remasterizará para la misma consola la trilogía original de «Crash Bandicoot». Y el esperado «The Last Guardian» ya tiene fecha: 25 de octubre. En cuanto a títulos indie destacaron el exclusivo «Healander», «Aragami» y la aventura submarina «Abzû». Y a estas alturas os preguntaréis ¿Qué de PS4 Neo? Ni mu.



| Detroit Become Human **|** Con estilo de novela gráfica, seguiremos las huellas de un crimen cuya resolución dependerá de las decisiones que tomemos. Tocado por la varita de David Cage, este ejercicio de ciencia ficción plantea un interesante dilema entre humanos y androides con emociones.



PLAYSTATION VR LA APUESTA MÁS INMEDIATA DE SONY

Cómo no, PlayStation VR hizo valer la cuota de protagonismo que por derecho le correspondía. No obstante 230 estudios han anunciado ya proyectos para esta tecnología, 160 de los cuales están en marcha. En octubre podremos disfrutar del "ingenio", constituido por las gafas PS VR y su pantalla OLED de 5.7 pulgadas, con resolución 1920xRGBX1080, tasa de refresco de 120hz, 100 grados aproximadamente de campo de visión y una latencia de 18ms. Dos conjuntos de imágenes (una para el visor y otra para el televisor) contribuyen a una inmersión en la experiencia de la Realidad Virtual a lo grande.



La Realidad Virtual empieza a brillar

Acaso de PlayStation VR se había comprobado sus virtudes con demos de títulos menores. Faltaba disfrutarlo con una referencia en software importante. En el E3 se ha podido. «Resident Evil 7» ha tenido a bien dejar atrás la vorágine de acción en la que se había metido en su últimas ediciones para recuperar el terror en las profundidades de la Realidad Virtual. Lo mejor que se puede decir es que el resultado es de miedo, con la sensación del susto de muerte detrás de ti y la tensión a mil. También se pudo ver «Batman: Arkham VR», el modo de «Final Fantasy XV» que da soporte a la realidad virtual y el shooter «Farpoint». El lanzamiento de PS VR estará respaldado por 50 títulos.



| The Legend of Zelda Breath of the Wild **|** Por primera vez podremos hacer que Link salte de forma manual y escale todo tipo de estructuras. La saga se renueva espectacularmente con una dinámica que apuesta por conectar al usuario con un mundo abierto brutal, vivo e interactivo a la vez.

NINTENDO

Fuera de lo que se entiende por una conferencia al uso en el E3, la compañía de Kioto se montó este año un evento por su cuenta que denominó Nintendo Treehouse: Live, a través del cual se pudieron ver sus próximos juegos en movimiento. Sin duda, «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» fue el gran reclamo y tuvo un espacio exclusivo y tematizado en la feria donde se recreaba el universo de la famosa saga. No era para menos, porque lo anunciado de este título dejó fascinados a todos, presentándose con un enfoque distinto y una sugestiva mecánica. Así tendremos libertad de acción por un mundo abierto descomunal, sin un camino predefinido, por el que haremos todo tipo de funciones, como ir recogiendo objetos y armas a tutiplén con características de daño y durabilidad o ingerir alimentos crudos. Muchos factores incidirán en la aventura de Link, como el tiempo y sus inclemencias. En definitiva una renovación de las estructuras tradicionales de la serie que podremos disfrutar con el lanzamiento de la nueva consola Nintendo NX y en Wii U. Cubrieron las expectativas otros juegos de aparición inminente como «Monster Hunter Generations» o «Tokyo Mirage Sessions FE», o los primeros avances de «Pokémon Sol y Luna» junto con la App Pokémon Go, que permite a los usuarios atrapar a los seres de la famosa serie y coleccionar objetos. Muy buenas sensaciones para la consola 3DS las dejaron títulos como «Ever Oasis» (2017), «Mario Party Star Rush» (octubre) y «Dragon Quest VII: Fragmentos de un mundo olvidado» (septiembre), un remake del clásico juego por turnos con gráficos remozados y funcionalidad StreetPass. A su manera, Nintendo dejó su impronta en la Feria.



| Ever Oasis | Mazmorras repletas de puzzles, batallas en tiempo real y búsqueda de tesoros es lo que nos ofrece este RPG de acción y aventura en Nintendo 3DS. En este título tendremos que hacer florecer nuestro oasis, para lo cual habrá de establecer alianzas estratégicas con otros personajes.



NINTENDO SIGUE MARCANDO SU PROPIO DESTINO

Ya sabemos de la filosofía particular de Nintendo dentro de la industria. Ellos van a su aire y les avala sus productos de calidad. De Nintendo NX no se supo nada, aunque tuvimos la muestra del que será uno de sus grandes juegos, el nuevo «The Legend of Zelda». Cómo no, para compatibilizar con este juego y muchos otros, la apuesta por los amiibo se multiplicará y tendremos sucesivas oleadas. El 7 de octubre se lanzarán nuevos amiibo de la serie Super Mario, coincidiendo con la aparición de «Mario Party: Star Rush» para 3DS, que tendrá un mapa abierto que permite hasta cuatro jugadores moverse libremente por él.





Wii U sigue su curso

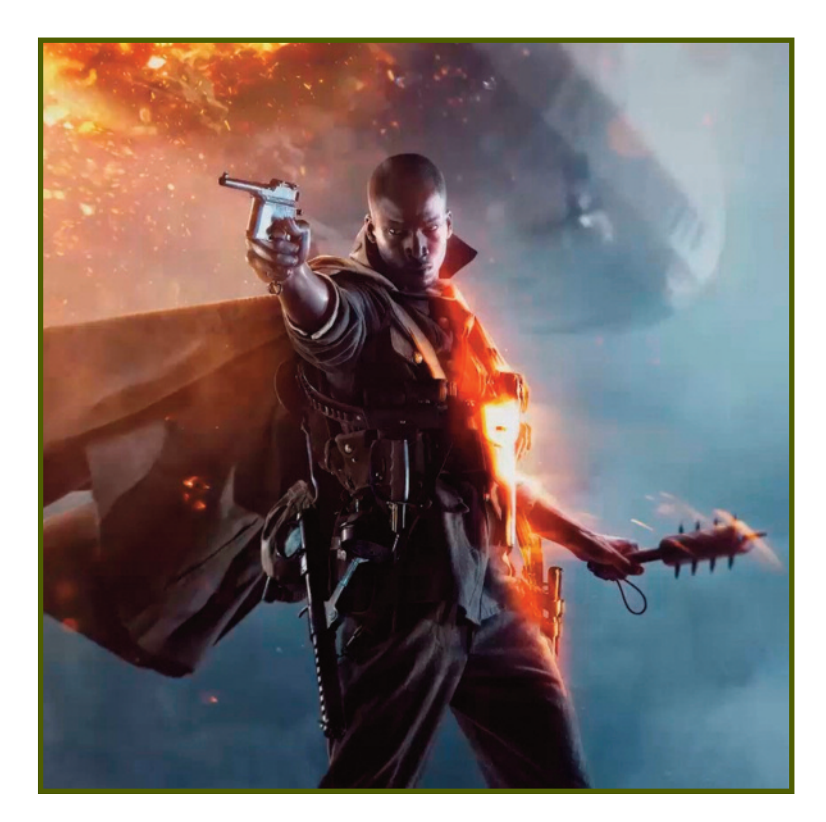
A la espera de Nintendo NX, posiblemente a finales de 2017, Wii U seguirá liderando el ámbito de sobremesa en la gran “N”. Gracias al GamePad Wii U podremos seguir disfrutando de experiencias diferentes y para las cuales llegarán jugosos títulos, aparte del cacareado «Breath of the Wild». A partir de octubre tendremos «Paper Mario: Color Splash», una explosión de color en el que utilizaremos un martillo mágico para pintar y devolverle a la Isla Prisma todas sus tonalidades. Un divertidísimo juego de acción y aventura donde también podremos recortar zonas del paisaje para evitar obstáculos y cuenta con un nuevo sistema de combate de cartas.



| For Honor | Ubisoft nos lleva a la épica medieval pasando por encima del rigor histórico en favor de combates brutales. Bajo un altísimo nivel de producción, esta original IP hace hincapié en la cooperación entre varios jugadores en equipo. Con mecánicas de lucha depuradas, empuñaremos el arma de caballero, samurái o vikingo.

THIRD PARTIES

No se puede decir que las conferencias de los grandes estudios fueran este año brillantes. Sin embargo sí que lucieron con luz propia los juegos. Gracias a Electronic Arts, y desde octubre, podremos emocionarnos en las trincheras de «Battlefield 1». Espectacular. Este mismo adjetivo es adjudicable a la segunda parte de «Titanfall», ahora ampliándose las posibilidades de su tremendo multijugador online. Bajo el lema "el fúbol ha cambiado", «FIFA 17» (septiembre) se moverá con motor Frosbite y ofrecerá un modo historia para llegar a ser una estrella del balón. Y algunas pinceladas de «Mass Effect: Andromeda» (2017) anticiparon un título colosal, cargado de personajes y nuevos mundos. Lo más destacado de Bethesda fue la remasterización de «The Elder Scrolls: Legends»; «Prey», terror psicológico y supervivencia entre aliens, y «Dishonored 2», que mejora los apartados de sigilo, movilidad y bestial sistema de combate de la primera parte. Muchos agradecieron a Ubisoft que todos sus lanzamientos ya tuvieran fecha. En febrero de 2017 «For Honor» desplegará batallas épicas de caballeros, samuráis y vikingos. Al siguiente mes, otro plato fuerte con «Ghost Recon: Wildlands», donde realizaremos operaciones antidroga en mundo abierto plagado de peligros y reactivo a las acciones del jugador. «Watch Dogs 2» llegará antes, en noviembre, con un acertado giro de tono, más socarrón, con otra historia, nuevo protagonista y un revelador sistema de navegación. UbiSoft continuó ofreciendo gratísimas sorpresas con deporte extremo inyectado a una nueva IP, «Steep», y con las cachondadas e irreverencias de «South Park: The Fractured but Whole». Sin conferencia, Activision aprovechó las sinergias con Sony para potenciar «Call of Duty: Infinite Warfare» y la presencia de Crash Bandicoot como personaje Sensei en «Skylanders Imaginators». El llamativo stand de Take 2 recreando las calles de Nueva Orleans le sirvió para mostrar «Mafia III», su gran baza a partir de octubre junto con «NBA 2K17». Y Warner volverá a enfrentar a icónicos superhéroes de DC en «Injustice 2». Mucha calidad jugable.



| Battlefield 1 | Con el sello DICE impreso en la mochila bajamos a las trincheras de la Gran Guerra. Visitando todo tipo de escenarios bélicos, podremos controlar una amplia variedad de vehículos terrestres, marinos y aéreos. El arsenal es de traca y fielmente recreado para vivir la acción histórica con máximo realismo.



Monster Hunter Generations



Capcom | Rol, Acción RPG
Julio | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Todo por el fan

Que «Monster Hunter» es una de las sagas que más y mejor cuidan al fan es algo notorio. Por eso hay que destacar como punto fuerte de este título la cantidad de guiños, extras y codazos cómplices a otras glorias veteranas de la franquicia que encontraremos por el camino. Pero, aparte, también hay algo tan especial como la consola New Nintendo 3DS XL Monster Hunter Generations Edition, de intenso color rojo sangre y con motivos inspirados en los cuatro predestinados. Un lujo acorde con este título.



Grandiosa fauna y flora

La saga de Capcom siempre se ha caracterizado por su grandiosidad y ambición. No es de extrañar que en este episodio hayan echado toda la carne de diplodocus, con un centenar de monstruos impresionantes y con su propia personalidad, ataques y mala uva. Además, de ayer y de hoy, entre dragones, anfibios y carniceros ávidos de sangre y vísceras. Pero no solo en la fauna la cosa se desmadra: también la geografía del juego es fenomenal, gracias a unos escenarios increíbles que suponen una exhibición de las características gráficas y pictóricas de la consola. Bosques, cordilleras nevadas, volcanes, simas... Impresionante.

Este verano se impone la caza al monstruo más completa que se recuerda gracias a un episodio concentra lo mejor de la saga de Capcom.

Pocas sagas han supuesto un reto de "alianza de civilizaciones" como «Monster Hunter»: su corazón típicamente japoneses eran un desafío para el estilo de juego occidental y, tras varias tentativas de error/acierto, al final Capcom dio con la clave, que no es otra que explotar el atávico miedo a enfrentarse con un morlaco del tamaño de un trolebús, emprender una lucha menos desigual de lo que parece y salir vencedor tras una épica y titánica pelea donde los roles de David y Goliat o matador y toro de lidia no quedan muy claros. Ahora, después de afianzar la entente cordiale cazadora entre Oriente y Occidente, llega este último episodio. Desde luego, la globalización ha afectado para bien a la franquicia, siendo este título más accesible, universal y democrático, gracias sobre todo a un nivel de edición y personalización como nunca se ha dado en la serie, para garantizar que todo el mundo salga contento y satisfecho. Por tanto, «Monster Hunter Generations» permite a los jugadores enfrentarse a variedad de monstruos únicos en más de veinte localizaciones diferentes, tanto jugando en solitario como en los modos multijugador local y online. Al recoger objetos durante la caza, podremos forjar armas y armaduras aún más potentes, gracias a lo cual podrán emprender misiones más peligrosas. Y con los cuatro estilos de caza y las espectaculares técnicas de caza, seguramente estemos ante la experiencia «Monster Hunter» más completa, y la más exigente, ojo. Sobresaliente en tradición y en novedades, como las nuevas habilidades, la posibilidad de jugar como un Felyne por primera vez en la saga y ese fantástico multijugador que nos permite revolotear y picar en la caza online, un compendio de estilos y técnicas que actualizan las ya vistas en «Monster Hunter 4 Ultimate». También los detalles son de agradecer, desde la presencia de meteorología cambiante y clave para emprender nuestra aventura con mayores garantías de éxito hasta los nuevos personajes y toques de humor que nos cruzaremos en nuestro desafío. Y ojo porque no todo va a ser pelear a brazo o lanza partida: la vertiente exploradora será crucial para acabar con algunos bichos. Hasta una docena de zonas de caza estarán listas para peinar y disfrutar del paisaje, así como un puñado de aldeas (Kokoto, nuestra preferida) para dar reposo al guerrero. Lo dicho, un juego con mayúsculas para una saga histórica.

> Centenar de criaturas ávidas de sangre, nuevos modos de juego, espléndido online y escenarios fantásticos definen este episodio



Como muestra la imagen, que ilustra con brillantez el contenido del espectacular y original tráiler cinemático del juego, si queremos hacer mella en alguna de las bestias que nos esperan, tendremos que controlar alguna de las novedades combativas de su jugabilidad. Sobre todo, el ataque aéreo con doble salto y tirabuzón, y la posibilidad de recargar la barra de potencia para lanzar envites letales. Eso, y el buen trabajo en equipo son claves para triunfar en una cacería inolvidable.

Guía de juego

Para no perder la cabeza ni la paciencia entre el grupo salvaje de leviatanes luciferinos y demás sabandijas, conviene tener en cuenta algunas claves y trucos. El más evidente, ir poco a poco gracias al sistema de incremento cualitativo en tres niveles que permite obtener armas más poderosas utilizando diversos materiales disponibles. También es de gran ayuda buscarle las vueltas al



nuevo modo de juego, Gatador, donde podremos controlar directamente a uno de los Felyne del juego, lo cual permitirá a los novatos meterse directamente en la caza y recolección sin agobios merced a su mecánica simplificada para recoger objetos y sus propios ataques y combos. Ojo también a los nuevos movimientos especiales similares a los "ataques de gracia" y a la funcionalidad adicional de la palanca C de la New Nintendo. Por supuesto, tendremos que saber optar en cada ocasión por los cuatro estilos de caza disponibles: el tradicional Gremial, el atacante Golpeador, el complejo Aéreo y el sorprendente Bushido. Mucha tela que cortar, vamos.





Kirby Planet Robobot

Nintendo | Plataformas
Junio | 7+
www.nintendo.es

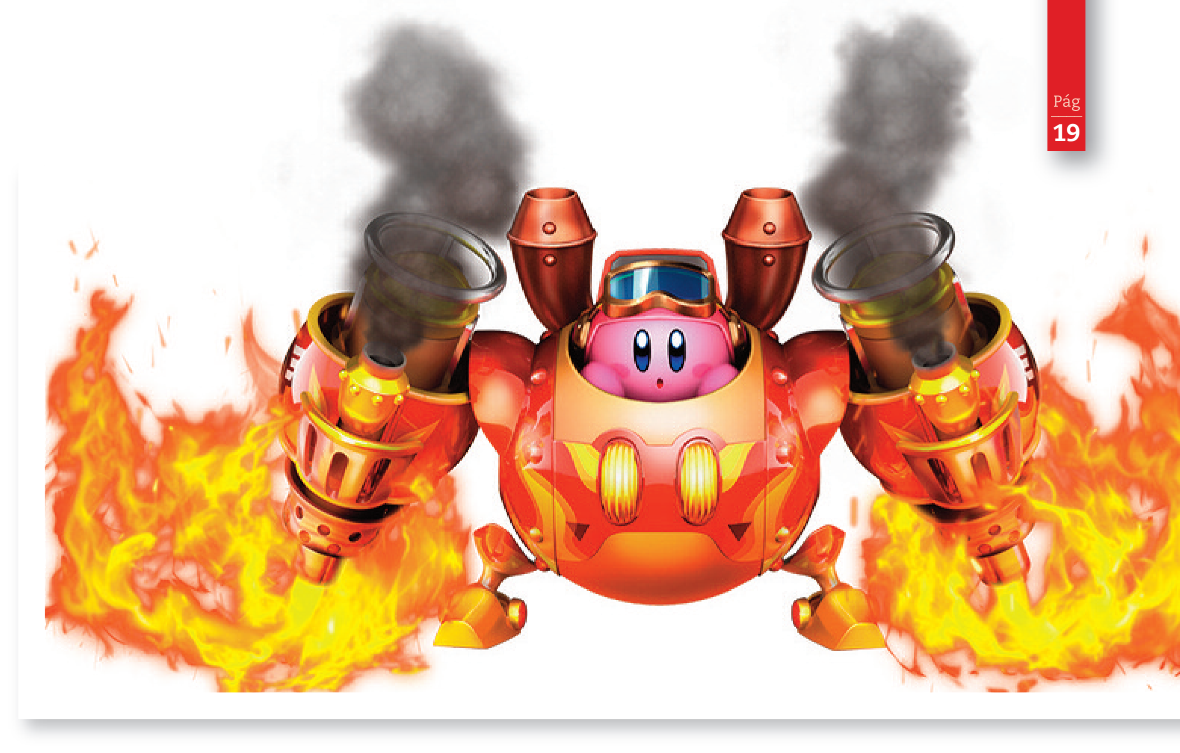
Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○

Gazpacho rosa

El espléndido y colorista aspecto visual del juego se ve engrandecido con otra novedad jugosa: el modo “Desafíos 3D de Kirby”, un juego de puzles y acción isométrico para un jugador, en el que nuestro héroe tendrá que engullir objetos o enemigos y eliminar a todos los rivales con el menor número de movimientos posible. Si se traga a múltiples enemigos de una vez, Kirby puede desatar una poderosa bala estelar que se comerá a cualquier rival que se cruce en su camino y maximizará su puntuación. Un pasatiempo de lo más marchoso y refrescante.

Todos para Kirby

Aunque vaya de héroe solitario, Kirby se crece con la compañía de compañeros del metal (nunca mejor dicho aquí). Por eso, cobra especial relevancia el modo "¡Todos juntos! Héroes legendarios", un "action-RPG" en el que los jugadores podrán jugar con compañeros de equipo controlados por la consola, o bien juntarse con tres amigos en el modo multijugador local o usando el modo descarga para derrotar a poderosos jefes lo más rápido posible. Cada podrá elegir entre rey de la espada, as del martillo, doctor erudito o señor del rayo, ganando puntos de experiencia en cada nivel. Una gozada.



Uno de los más carismáticos de la fauna nintendera no podía faltar a la cita estival, para alegrarnos las vacaciones con su diversión metalizada.

Nuestro amigo Kirby quiere dejar a un lado su imagen adorable y esponjosa (aunque ya le hemos visto ponerse farruco y guerrero en más de una ocasión) con esta nueva entrega de sus correrías para 3DS, donde nos ofrece un look y una personalidad bastante diferente de su arquetipo. Pero para bien, claro, ya que el transhumanismo y la robótica también pueden afectar a una criatura pomposa y sonrosada como este veterano. Ojo al argumento, que nos sitúa en el mismísimo planeta Pop (el que no hace stop, ya se sabe), siendo invadido por la Corporación Haltmann y su ejército robótico y Kirby usará esa misma tecnología robótica en su contra, enfundándose una armadura Robobot para detener sus maquinaciones. Así, Kirby viajará por los niveles saltando adelante y atrás entre el primer plano y el fondo y contará con más de 25 habilidades de copia para coger prestados los poderes de los enemigos.

Una de las claves del juego es, cómo no, su quijotesca armadura Robobot, extremadamente fuerte y que puede incluso destruir los obstáculos que le corten el camino a Kirby. E igual que el propio Kirby, la armadura también puede copiar las habilidades enemigas y usar versiones modificadas y muy poderosas de las mismas. Otra novedad a destacar afecta al ADN plataformero de nuestro héroe: y es que, aquí, la exploración también cambia notablemente. Ahora Kirby podrá mover el escenario, acceder a nuevas áreas y descubrir secretos usando la práctica llave inglesa de su armadura Robobot.

> La excelente compatibilidad con amiibo hacen que ataques como el trompo martillo, el corte final y el petragolpe no tengan secretos

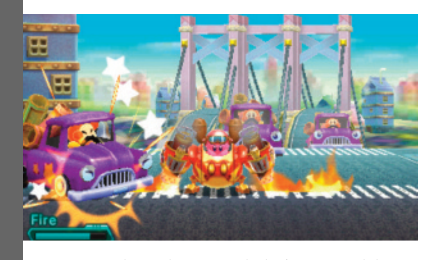
Más novedades interesantes: Kirby también tiene unas cuantas habilidades de copia nuevas que comparten algo más que un parecido lejano con sus competidores en la serie «Super Smash Bros». Tragarse a algunos enemigos hará que Kirby pueda desatar el poder de su mente con la habilidad Psicopoder, o lanzar píldoras y atacar con un historial clínico como "Doctor" Kirby. Al escanear el amiibo de Kirby de la colección «Super Smash Bros», nuestro héroe puede convertirse en el súper-Kirby de dicha serie por primera vez desde el memorable «Kirby y el Laberinto de los Espejos», con su bolsa de trucos gozosamente ampliada. En definitiva, un título fetén que amplía el horizonte de habilidades y cucamonas de uno de nuestros personajillos preferidos de ayer y de hoy.



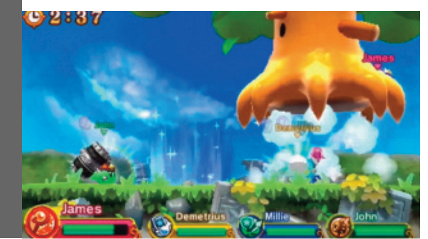
A lo largo de sus ya generosos años de existencia, secundaria o protagonista, Kirby ha sabido mutar y metaformosearse como nadie, habilidades que en este juego asombran a propios y extraños. Nuevos ataques y poderes, escenarios y enemigos inéditos y, sobre todo, un reconstituyente gentileza de la línea amiibo, que en este juego también afecta al Rey Dedede, a Meta Knight y a Waddle Dee, cada uno con sus habilidades y sus disfraces únicos.

Guía de juego

Ya se sabe que el modus operandi de los juegos de Kirby es sencillo pero terriblemente efectivo y adictivo: la clásica botonadura plataformera, aspiradora y levitatoria. Pero los tiempos cambian y el pompón rosáceo tiene que enfrentarse a nuevos desafíos, sobre todo los que vienen al lado de la compatibilidad con amiibo, que aquí alcanza uno de sus niveles más satisfactorios. Por ejemplo, si usamos el amiibo



de Mario, Kirby recibirá la habilidad de copia Fuego, con el de Link, la habilidad de copia Espada será nuestra, e incluso podrá soltarse con el vuelo de sombrilla de la princesa Peach.Todo un plus muy a tener en cuenta, como también lo es el sabio uso de nuestra armadura, que también se fortalece escaneando a los enemigos, y así desatando versiones más potentes de algunas de sus habilidades de copia más conocidas. Al escanear habilidades Jet, por ejemplo, la Robobot de Kirby activará el modo jet, haciendo que pueda atravesar la pantalla volando al estilo shoot´em up, mientras que al escanear habilidades Rueda, tendremos un bólido "transformer" a nuestra disposición. Mola.



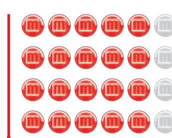
Fire Emblem Fates Conquista

La famosa saga de rol táctico colma nuestras aspiraciones más heroicas por partida doble (y hasta triple). Elige en cada aventura tu destino y sumérgete en fascinantes mundos repletos de intrigas, batallas y fantasía.

Cada camino, o lo que es lo mismo cada juego en el que se presenta «Fire Emblem Fates», «Conquista» y «Estirpe», es una historia completa y distinta. No obstante, ambos títulos muestran los lados de un conflicto brutal, con dos reinos a punto de entrar en batalla y en donde el protagonismo, por primera vez en la saga, recae en tu avatar personalizado, teniendo que tomar la decisión crítica de elegir entre tu linaje y la familia con la que creciste. En **«Conquista»** combates al lado de la familia Nohr y debes cambiar la suerte de tu reino desde el interior. Dentro de una historia profunda, dominada por conspiraciones y hechicerías, de tono más oscuro que la mostrada en «Estirpe», nos enfrentamos a complejos retos muy del gusto de los curtidos en las batallas tácticas. Mover unidades, esperar turnos, calibrar el siguiente paso, completar misiones variopintas, subir el nivel... Tenemos a nuestras órdenes a un ejército de caballeros, magos, arqueros y muchos más personajes. Cada arma y unidad tienen ventajas y desventajas, características que debemos tener en cuenta a la hora de enfrentarnos a cada enemigo. Todo engrasado en una dinámica estratégica sugestiva, incluyendo tajada diplomática de establecer alianzas, y con ejecuciones gráficas espectaculares. Sin duda, los desarrolladores Intelligent Systems no han dado puntada sin hilo.

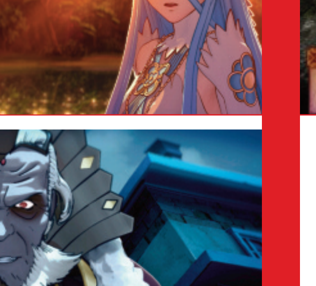
Nintento | Estrategia | Mayo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	5/6











Zona diplomática

Lo que en el campo de batalla se cristaliza, se puede empezar a consolidar con My Castle, una nueva zona que resulta ser la piedra angular del juego. ¿Su poder? La generación y reparto de confianza. Tendrás que entablar buenas relaciones con tus aliados y propiciar una excelente comunicación e interacción con sus integrantes. De esta forma lucharán como uno solo, en formación, con camaradería y ayuda constante. La unión hace la fuerza.



Revelación

Tras las emociones en el aire que nos dejan «Estirpe» y «Conquista», «Revelación» es la pieza final que con brillantez cuadra la trilogía «Fire Emblem Fates», la guinda en formato digital. Este juego puede descargarse a partir de completar el capítulo 6 en cualquiera de los dos primeros títulos. «Revelación» aprovecha y combina elementos de «Estirpe» y «Conquista», para además ofrecer nuevas historias personales de los guerreros de mayor renombre, mientras ganamos más puntos de experiencia y armas exclusivas. Cada mapa nos ofrece desafíos diferentes y recompensas únicas. En definitiva una maniobra maestra de Intelligent Systems que convierte a «Revelación» en el tercer juego imprescindible.

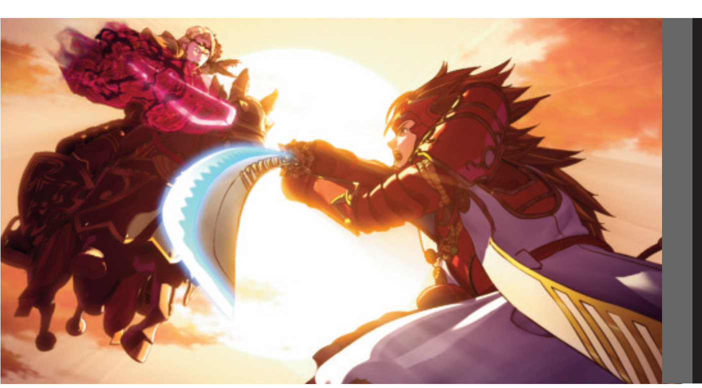
Estirpe

Si elegimos luchar al lado de la familia Hoshido es que estamos tomando las riendas de **«Estirpe»**. Aquí el recorrido es similar al de los anteriores juegos de la saga, teniendo que luchar contra el bando más bravo, enfurecido y malvado.
Con un grado de dificultad menor que en «Conquista», está abierto a un público más amplio, lo que no quiere decir que pierda un ápice de épica, y su valor rejugable nos lleva a disfrutar de numerosas y geniales misiones secundarias. El sistema de juego igualmente es poderoso y disfrutamos de la estrategia táctica RPG a niveles exponenciales, con el mismo espíritu a como lo hicimos con el no menos fantástico «Fire Emblem Awakening».
Los valores de producción son dignos de resaltar, especialmente el apartado gráfico aportando al diseño un tono colorista y vivo, acorde a una temática influida por lo oriental y reflejado en el campo de batalla en las nuevas unidades incorporadas.



El cuidado apartado gráfico ofrece una majestuosidad de escenarios, personajes y diseños como nunca se había visto en la historia de la franquicia

Por otro lado «Estirpe» bebe de las innovaciones comunes de «Fates» como la nueva zona “My Castle”, la cual permite interactuar con tus aliados y crear relaciones más fuertes. Este emplazamiento entre misiones será un agradecido alto en el camino y un buen complemento a la estrategia y los combates. Para rematar, tendremos disponibles las figuras amiibo de Fire Emblem, para que Marth, Ike, Lucina y Robin se alisten en tu ejército.



Por primera vez en «Fire Emblem» podemos ser protagonista absoluto con nuestro avatar personalizado en nombre, apariencia y género. Dentro de un argumento magnético, seremos un héroe que vive la encrucijada de elegir entre dos linajes enfrentados. En «Estirpe» nos ponemos al lado de la familia Hoshido y su aventura nos hará disfrutar de una eficaz mecánica y el más genuino sabor RPG en 3DS.

Guía de juego

El nivel de dificultad que estemos dispuestos a abordar puede determinar la elección entre las dos alternativas iniciales para jugar a «Fates». Así la esencia pura de rol táctico es lo que encontramos en «Conquista», con un nivel de dificultad de expertos en el grado superior. Se asegura una campaña duradera y con variedad de planteamientos. También podemos graduar el nivel en «Estirpe», pero la pensada táctica no requiere de tanta complejidad y mover nuestras unidades y realizar las misiones no revisten gran dificultad. No obstante el esquema de estrategia por turnos en «Fire Emblem Fates» no tiene pierde: inspirado en el inmortal “piedra, papel y tijera”. De interés es aprovechar novedades como My Castle, no sólo para establecer relaciones diplomáticas, también podemos comprar en tiendas e incluso jugar a la lotería. Y las Venas Dragón son casillas especiales que permiten activar puentes o debilitar a nuestros oponentes con un terremoto.



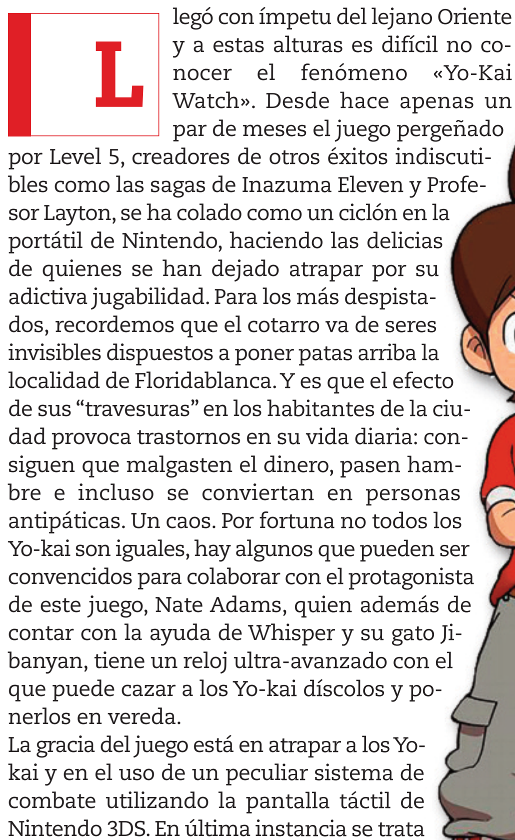


Yo-Kai Watch

El fenómeno que llegó de Japón continúa imparable en la doble pantalla de 3DS. Cárgate de energía porque son muchos los traviesos seres a los que tienes en cualquier lugar. Las horas se te pasarán volando.

Nintendo, Level-5 | Rol (RPG)
Ya a la venta, el juego | 7+
www.nintendo.es

Llegó con ímpetu del lejano Oriente y a estas alturas es difícil no conocer el fenómeno «Yo-Kai Watch». Desde hace apenas un par de meses el juego pergeñado por Level 5, creadores de otros éxitos indiscutibles como las sagas de Inazuma Eleven y Profesor Layton, se ha colado como un ciclón en la portátil de Nintendo, haciendo las delicias de quienes se han dejado atrapar por su adictiva jugabilidad. Para los más despistados, recordemos que el cotarro va de seres invisibles dispuestos a poner patas arriba la localidad de Floridablanca. Y es que el efecto de sus "travesuras" en los habitantes de la ciudad provoca trastornos en su vida diaria: consiguen que malgasten el dinero, pasen hambre e incluso se conviertan en personas antipáticas. Un caos. Por fortuna no todos los Yo-kai son iguales, hay algunos que pueden ser convencidos para colaborar con el protagonista de este juego, Nate Adams, quien además de contar con la ayuda de Whisper y su gato Jibanyan, tiene un reloj ultra-avanzado con el que puede cazar a los Yo-kai díscolos y ponerlos en vereda.
La gracia del juego está en atrapar a los Yo-kai y en el uso de un peculiar sistema de combate utilizando la pantalla táctil de Nintendo 3DS. En última instancia se trata de hacernos amigos de los Yo-kai y reclutarlos para un equipo con el que com-



Un fenómeno

Todo comenzó en Japón con el manga de Yo-kai Watch publicado por la revista Coro Coro Comic de la editorial Shogakukan en 2012. Al año siguiente llegaron



los videojuegos (de los que ya han salido a la venta 3 entregas), la serie animada de televisión, una película, juguetes y todo tipo de merchandising que uno pueda imaginar, desde peluches, relojes o mochilas. Y efecto va en aumento, aún más con este videojuego de rol en torno al coleccionismo de criaturas.



Claves del juego

- **El sistema de combate** controlado desde el Yo-kai Watch y la pantalla táctil de 3DS aseguran emoción y diversión ilimitadas.
- **Más de 200 Yokai** para cazar por Floridablanca y alrededores. Especial cuidado hay que tener con los poderosos Yo-kai Oni.
- **Eventos especiales** jugosos como "Oni Time", donde el personaje del jugador (él o ella) debe buscar cofres del tesoro evitando ser visto por los Yo-kai.
- **Los Animáximum** a base de secuencias táctiles garantizan que los combates sean más espectaculares y dinámicos.
- **Las fusiones** dan como resultado un Yo-kai mucho más poderosos que los originales, aumentado nuestras posibilidades de victoria en los combates
- **La exploración**, a pie y en bicicleta, nos descubre el amplio mundo de Floridablanca y sus atractivos escenarios. Hay portales que nos transportan a puntos concretos de la ciudad.



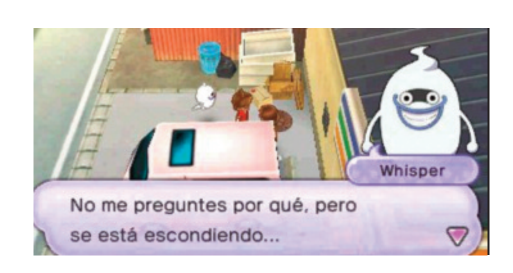
En ocho clases se dividen los Yo-kai: Encantador (Purichii), Valiente (Isamashi), Misterioso (Fushigi), Duro (Gōketsu), Espeluznante (Bukimi), Pokapoka, Usurakage, y Nyororon, con algunos Yo-Kai raros clasificados como Yo-Kai Leyenda. Podemos fusionar a dos de estas criaturas para crear a una más potente, incluso combinarla con objetos, en una suerte de experimentación con resultados sorprendentes. Que no falte la imaginación.

petiremos contra otros bichos de similar especie y peor talante. Conseguirlo dependerá de nuestra capacidad de generar motivos para confiar en nosotros, ofreciendo un favor o impresionándolos en combate. La respuesta del nuevo compañero de armas será la entrega de una medalla que puesta en el Yo-kai Wheel servirá para invocarlo cuando lo necesitemos en momentos comprometidos. A medida que recopilamos medallas vamos conformando equipos de hasta seis Yo-kai, cada uno de los cuales con habilidades y opciones de evolucionar. Ojo que es importante establecer entre ellos la máxima compenetración: combaten mejor cuando están junto a otro de su misma clase (y hay ocho diferentes).

> Con el reloj Yo-kai Watch podemos detectar a los invisibles Yo-kai y luego enfrentarnos a ellos en espectaculares combates

Otra forma de incoporar Yo-kai deriva de la exploración. Esta tarea nos llevará a descubrir monedas dispersas por los escenarios que nos permitirán cambiarlas por Yo-kai en la máquina expendekai. Y hay más de 200 de estos bichejos "diablillos" por todos lados.

Si a esto sumamos que la diversión se puede extender en combates versus con un amigo poseedor de otra 3DS, el nivel de los combates va in crescendo y son más memorables, los gráficos son encantadores y se destila simpatía por los cuatro costados, solo queda animar a los rezagados a que al menos prueben «Yo-Kai Watch». Ojo que engancha.





Sistema de combate

Hasta seis Yo-kai pueden formar parte de nuestro equipo para enfrentarnos a los Yo-kai más díscolos. No obstante sólo tres pueden pelear al mismo tiempo, pero alternables con los otros tres con una rueda táctil en pantalla, para combinar la tripleta atacante más eficaz en cada momento. Ojo que la personalidad de cada Yo-kai influye en el estilo de pelea y debemos optimizar nuestras acciones. Los Animáximum son los ataques más potentes y se ejecutan con secuencias táctiles y cíclulos con el stylus. El resultado será una lucha dinámica, emocionante y súper divertida.

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Rio 2016



Nintendo | Deporte
Junio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





¡Tigres, leones!

Una de las novedades de campanillas es el nuevo modo “Duelo de héroes”, donde los rivales se juntan y hacen piña tanto en el Equipo Mario como en el Equipo Sonic y se enfrentan al otro bando en encuentros eliminatorios. Los eventos se seleccionan aleatoriamente para poner así a prueba todas las habilidades de los jugadores y, en cada encuentro, un personaje del equipo perdedor queda fuera de la competición, hasta que todos los miembros del equipo estén eliminados, o bien queden eliminados los capitanes Mario y Sonic. Un desafío realmente emocionante y que hace que el espíritu competitivo gane muchos enteros.







amiibos para siempre

Tampoco hay que olvidar la faceta amiibo, que en esta edición Wii U da un salto cualitativo y cuantitativo importante ya que las figuras podrán usarse tras completar 25 competiciones, y nos permitirán acceder a competiciones especiales adicionales, así como para mejorar las estadísticas de los Miis y renovar su vestuario una vez desbloqueada la Senda de los Ganadores. Mario (tanto de "Super Smash Bros" como de "Super Mario"), Sonic, Dr. Mario (nada que ver con el doping, tranquilos), Gold Mario y Mario Colores Clásicos y Modernos serán las chulas figuras compatibles.



El espíritu olímpico llega a Wii U con uno de los títulos indiscutibles del verano. Mario, Luigi, Sonic, Amy Rose, Bowser y demás cracks, a por el oro.

Ante el veranito olímpico que nos espera, nada mejor que conectar esa consola-sambódromo que es la Wii U y disfrutar con la versión de sobremesa de las últimas correrías deportivas de nuestros ídolos. Evidentemente, el núcleo central del juego es similar al de la consabida y celebrada edición para 3DS, pero también tendremos peculiaridades y novedades de lo más interesantes. Resumiendo, catorce disciplinas oficiales de los Juegos Olímpicos (incluyendo gimnasia por clubs) y tres desafíos, más de treinta personajes jugables y la posibilidad de jugar con nuestro propio Mii, así como un modo multijugador local para hasta cuatro jugadores. Uno de los atractivos más notables llega precisamente con esos nuevos "Desafíos", que aportan un toque muy "mariosónico" a deportes conocidos por todos. Por ejemplo, el emocionante rugby a siete (otro fichaje majo), el imbatible fútbol o el refrescante y adictivo vóley-playa. Hay que tener en cuenta que, para añadir más combustible a la acción, está permitido usar objetos familiares como las Bill Balas y las Chaos Emeralds, para goce extra en las fetenes partidas multijugador. Así, sumaremos puntos de desafío al realizar acciones como placajes, remates o tiros, pero tendremos que conseguir un try, punto o gol para poder añadir estos puntos de desafío a su puntuación total. Aparte, también podremos competir por conseguir medallas de oro en deportes olímpicos tradicionales, como el boxeo, el tiro con arco y los 100 metros lisos, usando nuestro GamePad (que aquí adquiere habilidades y utilidades muy especiales) en el modo un jugador, o el control a través de los botones del mando de Wii en el modo multijugador. Como ya hemos dicho, en el juego aparecen casi cuarenta personajes jugables, incluidos algunos que son exclusivos de ciertos eventos deportivos. Figuras como Luigi, Peach, Daisy, Diddy King, Waluigi, Caco Gazapo o Wario (del equipo Mario) se alternan con sus némesis Tails, Amy, Wave, Sticks, Omega, Shadow o Dr. Eggman en el equipo Sonic. Y eso no es todo, ya que también se pueden ganar monedas y rings con los que adquirir disfraces adicionales de ambas sagas. Unos gráficos sensacionales (ojo a las gradas animosas), unas músicas pegadizas y muchas sorpresas y alegrías agazapadas hacen que le colguemos la corona de laurel a Nintendo (y Sega) una vez más.

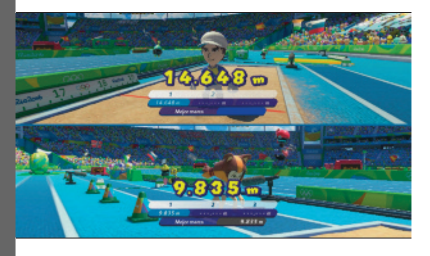
> Nuevos desafíos y disciplinas, compatibilidad con Mii y amiibo, gráficos brillantes y jugabilidad mejorada gracias al GamePad



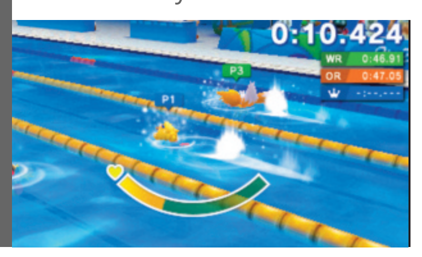
Un debutante de lujo en estos Juegos de Río como el rugby a siete no podría quedarse sin su representación estelar en esta versión para Wii U. Además, como vemos en la imagen, con una pinta espectacular, tanto por el escenario y la panorámica como por su jugabilidad y su emoción a la hora de atacar, defender y organizar melés de las buenas. Gracias a la colaboración estratégica del GamePad, esta disciplina es una de las más sobresalientes del juego.

Guía de juego

Después de echarle bastantes horas a la versión 3DS, los jugones más atléticos no tendrán problemas para hacerse con los mandos y los truquillos de la versión Wii U. Cierto que no es lo mismo el golf que el BMX, o el tenis de mesa que la hípica, pero cada evento contará con un tutorial muy bien detallado y un compás de entrenamiento para no fallar en el momento de la verdad. Y también es



verdad que algunas competiciones brillan más que otras (nivelazo en gimnasia, aprobado raspado en boxeo), pero el toque Nintendo se impone a la hora de elevar el resultado global gracias a, por ejemplo, ese modo historia tan bien narrado y que hace aún más hincapié en la rivalidad entre los gimnasios de Mario y Sonic. Otro acierto es la posibilidad de jugar con nuestro Mii y vestirlo con los 270 trajes (desde hada a bailarín de samba) disponibles, así como complementos y manzanas y melones imprescindibles para usar en las tiendas. Por último, alabar la labor de los amiibo, aunque hay que recordar que solo podremos usar uno cada 24 horas, igual que ocurría en «Hyrule Warriors».



LEGO Star Wars El despertar de la fuerza

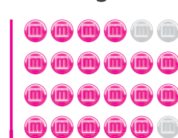
Tras arrasar en taquilla, «El Despertar de la Fuerza» se presenta con la forma de los bloques de LEGO en la que podría ser la mejor entrega de las piezas de construcción en todas sus series. Que la Risa te acompañe.

Desde hace casi cien años, la compañía LEGO viene dando forma a las fantasías de millones de niños y no tan niños por todo el mundo. En los últimos tiempos, tras pasar exitosamente por la televisión o el cine, otra de las fuentes de negocio más importantes para la empresa es la licencia de videojuegos. Después de adaptar a formato digital series como la de Harry Potter o Los Vengadores, regresa al universo creado por George Lucas en «El Despertar de la Fuerza», la divertidísima versión interactiva de Star Wars tras la adquisición de la saga galáctica por Disney.

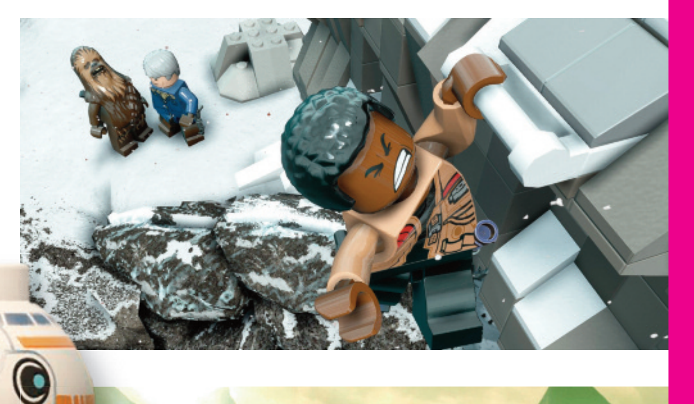
La Fuerza mitológica de la que tanto se habla en las películas es real en la versión jugable que ha lanzado LEGO. A diferencia de lo que ocurría en la adaptación de Los Vengadores, los desarrolladores han sido capaces de meter frases de la cinta de manera muy acertada y fiel a la historia original, añadiendo sentidos homenajes y escenas tan divertidas como novedosas. Es incluso capaz de llevar el tema más polémico de la película (la del personaje ese que no vamos a mencionar pero sí a lamentar su destino) de manera muy cómica.

Los niveles a pie están como siempre cargados de acción y puzzles que se pueden solucionar tanto en solitario como acompañado por un segundo jugador. Por supuesto, la diversión se duplica con un acompañante humano (o ewok, si encuentras

Warner | Acción | Junio | 7+
www.lego.com

Gráficos

Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Más historias

Las aproximadamente ocho horas de juego que cuesta completar por primera vez la aventura no relatan sólo los hechos de El Despertar de la Fuerza. Hay misiones



secundarias que completan el arco argumental que va desde el final de El Retorno del Jedi hasta los acontecimientos del nuevo largometraje. Una de las que dará más que hablar está protagonizada por Poe Dameron, el piloto llamado a ocupar el lugar de Han Solo, en una pantalla donde tiene que rescatar al almirante Ackbar, el implacable comandante en jefe de la Alianza.



Jugabilidad novedosa

La mecánica de destruir, construir y recoger las piezas le resultará familiar a cualquiera que haya jugado previamente a un título de LEGO. Por suerte, en «El Despertar de la Fuerza» no se han quedado en eso, ya que han incluido una serie de escenarios en las que el estilo de "ataque y cobertura" de «Gears of War» es el protagonista. Son momentos inesperados, y ayudan fenomenalmente a romper cualquier atisbo de monotonía que pudiera surgir en las pantallas más largas de completar. Además, los personajes pueden recargar una barra de energía que les permite ejecutar un movimiento especial mortífero.



Rey, Poe Dameron y BB-8 tienen la dura tarea de sustituir a las viejas glorias de las películas originales. Por suerte, y gracias a títulos como «LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza», su carisma va en aumento. Lucasfilm, por cierto, ha otorgado libertad creativa a los desarrolladores para crear contenido adicional al visto en las películas para contar el pasado de algunos personajes.

a uno dispuesto a jugar contigo). Por cierto que hay 150 personajes disponibles e infinidad de guiños a los fanáticos de la serie, probablemente el más curioo sea la presencia de JJ Abrams, el director de la película, y Katleen Kennedy, la productora, en un cameo que recuerda al de Stan Lee en el videojuego de «Los Vengadores».

En cuanto a las fases de vuelo, se dividen en misiones con el camino preestablecido o batallas libres, y en ambas ocasiones estamos frente a desafíos frenéticos y entretenidísimos. En todo momento el aspecto técnico raya a gran nivel, sobre todo en los apartados sonoros, pero el hecho de que salga para todas las plataformas actuales hace que su ambición visual tenga unas metas más humildes.

Divertido, trepidante, ideal en multijugador y, sorprendentemente, disponible en todas las plataformas de juego actuales. ¿Se puede pedir más?



Es difícil afirmar con rotundidad que un videojuego que adapta una exitosa película supera a la versión cinematográfica, pero en esta ocasión la cosa queda clara: «LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza» es una delicia para los sentidos, perfecto para jugar en solitario o acompañado, y está por encima de cualquier otro título de la serie hasta la fecha. Un festival para los sentidos y un juego que haría que hasta el maestro Yoda se comprase una consola.

Guía de juego

La jugabilidad de «LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza» es similar a la del resto de títulos de LEGO. La novedad reside en el sistema de multi-construcciones, que permiten a los jugadores variaciones a la hora de crear con las piezas. En determinadas secciones del juego se activa la posibilidad de crear nuevos caminos en sencillos mini puz-



les, que en ocasiones pueden parecer un poco repetitivos. En cuanto a los personajes disponibles, cada uno cuenta con habilidades particulares que tenemos que combinar para superar los desafíos que se nos proponen. En cuanto a la inteligencia artificial, los desarrolladores han comentado que se ha incrementado para que el desafío a la hora de luchar contra ellos sea mayor. De hecho, les podemos ver colaborando entre ellos o pidiendo refuerzos cuando las cosas se ponen feas.Vamos que en las galaxias se las gastan.



The Technomancer

Ambientado en un inquietante planeta Marte, este RPG de acción nos invita a ponernos en la piel de un guerrero futurista en el que contarán tanto sus habilidades para el combate como su evolución personal.

Nos encontramos ante un mundo grande, profundo, oscuro... y tremendo. ¿Qué significa esto? Pues que Marte no es el sitio ideal para irse de vacaciones. O sí. Porque si lo hacemos dispuesto a ganarnos el derecho de enfundarnos el traje de techomancer como Zachariah Mancer, el protagonista de este título postapocalíptico, la cosa cambia y seguro tendremos poco tiempo de aburrirnos. El susodicho es un guerrero futurista dotado con poderes que le permiten lanzar rayos y electrificar sus armas para freír a todo bicho viviente que se le ponga por delante. A su alrededor la amenaza es constante y entre facciones enemigas, ladrones, mafias, soldados, tecnomancers rivales y mutantes el héroe de marras se las tiene que ver y desear. Y nosotros con él siguiéndole por una historia principal y por emocionantes misiones donde las decisiones que tomemos cuentan, y de qué manera (a veces hasta con cinco finales distintos). Por cierto, el motivo de vernos en fregados al rojo vivo se debe a la escasez de agua en Marte. Cada gota es disputada por poderosas corporaciones y nuestro Zachariah trabaja para una de ellas. Sabido esto, saltamos a territorio hostil, sin fiarnos de nadie (las traiciones están a la orden del día), y tras echar mano a una de las herramientas principales del juego: el editor de personalización. Además de dar la apariencia deseada -cara, pelo, color de piel- a

BadLand Games | Rol | Junio | 16+
http://badlandgames.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

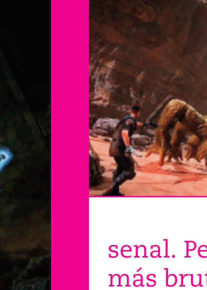






Acción mutante

En nuestra aventura nos encontramos enemigos de todo pelaje y condición. Especialmente intensos son los encuentros con otros technomancers al disponer de similar arsenal. Pero los combates más brutales son con criaturas híbridas surgidas de animales cuya evolución ha sido alterada hasta convertirlos en mastodónticas y venenosas arañas y mantis. También habrá que emplearse a fondo con la más terrible expresión del efecto de la radiación solar sobre el cuerpo humano: los mutantes. Ojito con éstos que cuentan con recursos de lucha especiales



¿Listo para ser technomancer?

El juego invita a ser un technomancer, o lo que es lo mismo un extraordinario guerrero dotado con destructivos poderes eléctricos canalizados a través de sus implantes. Gracias a tres tipos diferentes de combate disponibles para el héroe, las refriegas se convierten en una gran descarga de energía. Eso sí, no vale machacar los botones sin ton ni son, cuando nos enfrentemos a grupos de rivales los movimientos deben tener sentido táctico. Según el momento podemos atacar con un espectacular barrido circular, báculo en mano, o ser más defensivos con escudo, para a continuación contraatacar brutalmente.

La extravagancia de los personajes es una peculiaridad del juego. Nos encontraremos con seres de aspecto terrible o tipos más amables y con los que hay que interactuar o quizás combatirlos. Otra seña de identidad es el mundo al estilo Desafío Total que recorremos. En este planeta Marte nos vendrá de miedo un mapa que nos guiará por intrincadas callejuelas y obtener de paso algunas recompensas en forma de objeto.

nuestro personaje, le dotaremos de habilidades que progresivamente se irán desarrollando -hasta 4 árboles- que se unen a tres tipos diferentes de combate. De tal manera que nuestro héroe podrá comportarse como un especialista en el uso del báculo y en la lucha cuerpo a cuerpo; en un astuto pícaro desplegando arte para el engaño y el sigilo; y como un aguerrido soldado valiéndose de un escudo y mejorando otras armas. En todos estos estilos el denominador común es la capacidad infita de poder controlar la electricidad para salir airosos de situaciones peliagudas.

En nuestro recorrido tendremos que hacer frente a todo tipo de enemigos y abominables criaturas, pero también la supervivencia estará supeditada al factor conversacional y diplomático. No obstante a lo largo del viaje reclutaremos a muchos compañeros, cada uno con su código moral, misiones especiales y talentos propios, que nos ayudarán tanto en el combate como en la exploración. Ojo, si mostramos un talento y un talante equivocados, perderás adhesión.

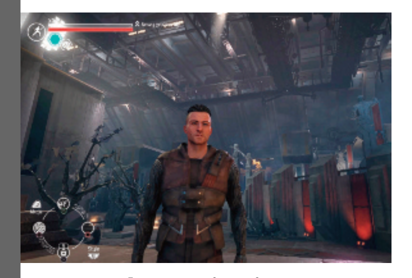
> Encarna a un heroico techomancer y lucha por la supervivencia en la hostil Marte, haciendo uso de todos tus talentos y electrificantes poderes



«The Technomancer» es un RPG de estilo clásico que nos promete cerca de 40 horas de exploración, progresión y bestiales combates, todo bajo un apañado apartado visual. Bien merece la oportunidad de ser jugado.

Guía de juego

En el juego nos enfrentamos por el recurso más preciado de Marte: el agua. La supervivencia es un concepto presente en todo el juego, con connotaciones morales y de lucha. Así que desde el principio debemos editar lo mejor posible a nuestro personaje, para que saque provecho de sus talentos y sus habilidades para el combate. A medida que avancemos iremos adquiriendo



puntos de experiencia que nos ayudarán en el ámbito combativo, pero también en la relación con otros personajes y en la exploración Tendremos a disposición un sistema de crafteo para mejorar armas y podremos pertrecharnos, y también a nuestros compañeros, con mejores piezas de armadura y escudos. Además debemos de tener en cuenta el desarrollo de nuestro personaje en la historia, hacia dónde lo estamos dirigiendo dentro de ella en cuanto a su carisma y como guerrero. Nuestras decisiones tiene consecuencias, producirán reacción de causa-efecto.



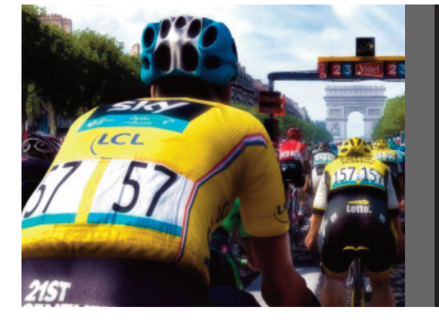
Le Tour de France 2016

La serpiente multicolor vuelve en julio. Y, una vez más, he aquí su juego oficial, con notables mejoras en modos de juego y con unos gráficos de maillot amarillo.

Un año más, los amantes de los sprints relampagueantes y los paisajes bucólicos están de enhorabuena: Cyanide Studio y Focus Home Interactive, con BadLand Games de gregario de lujo, presentan los juegos oficiales de la ronda gala. Por un lado, el de gestión deportiva en versión PC, «Pro Cycling Manager 2016», y que de postre nos ofrece jugar a nada menos que doscientas competiciones, Vuelta a España incluida. Por otro, la versión consolera propiamente dicha, que nos permite recorrer de cabo a rabo las 21 etapas del Tour 2016, aparte de otras grandes competiciones como el "Criterium International" o el "Dauphiné", emulando a cracks como Froome, Contador, Valverde, Landa o Nibali. Así, guiaremos a nuestro corredor a lo largo de la carrera y le instaremos a atacar, esprintar, contraatacar, elegir la mejor trayectoria y tomar las mejores decisiones tácticas.

Una jugabilidad más estratégica e inteligente que nunca y desafíos y competiciones para dar y tomar

Uno de los modos más mejorados es el clásico Desafío, ahora reconvertido en multijugador, por lo que el abanico de opciones se multiplica a la hora de decidir si abordamos la carretera solo, desafiamos a otros rivales o jugamos en modo cooperativo en la misma pantalla en plan pique a cara de perro. Otro modo estelar, perfectamente modificado y remodelado, es el Pro Team, en el que crearemos y desarrollaremos nuestro propio equipo a lo largo de varias temporadas, aprovechando los vaivenes del mercado. Si a esto le añadimos un nivel gráfico impresionante, que da el do de pecho en trazadas como Saint Gervais-Mont Blanc o Mont Ventoux, o las etapas de Suiza y Andorra, estamos ante una de las ediciones más completas y mejor trabajadas de esta franquicia.

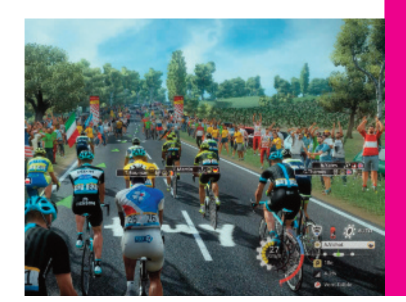


Gracias a un nivel gráfico impecable, en «Le Tour de France 2016» disfrutaremos de emociones tan fuertes como la épica cronoescalada a Megève de 17 kilómetros, las nueve etapas de montaña (de los Pirineos a los Alpes) y las trazadas de lujo en el Valle de Arán, por poner algunos ejemplos. En total, 3.519 kilómetros de asfalto, sudor y épica pedaleadora. Los laureles del triunfo están en París.

Badland Games | Deporte
Junio | 3+
http://badlandgames.com

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○





Aprendizaje

Aunque la faceta mánager se la lleva la edición PC, los "bici-consoleros" también tienen oportunidad de lucir su estrategia gracias al Modo Pro Cyclist, que permite jugar como un joven ciclista a quien tendremos que guiar hacia la cima del éxito gracias a un amplio abanico de interacciones entre nosotros, los compañeros de equipo y nuestro manager. Ojo también al



Modo Carrera, que en esta vez incrementa su realismo gracias a su nuevo sistema de objetivos y patrocinio. Y podremos compartir contenido con la comunidad usando Steam Workshop.




le Tour de France
Temporada 2016
¿TU META? ¡CONQUISTAR EL MAILLOT AMARILLO!
¡Encarna en tu PS4 o tu Xbox One a los mejores ciclistas para conquistar el maillot amarillo durante las 21 etapas oficiales de un Tour de France 2016 repleto de impresionantes novedades! ¡Disfruta también del Tour de France y de La Vuelta 2016 en PC con Pro Cycling Manager 2016!
YA A LA VENTA
XBOX ONE
PS4
Pro Cycling Manager
INCLUYE la vuelta
WWW.LETOUR-GAMES.COM
/BadLandGames
@Badland_Games
BAD LanD GAMES
PC
XBOX ONE
PS4
CYANIDE studio
FOCUS HOME INTERACTIVE

Uncharted 4
El Desenlace del Ladrón

Nathan Drake se despide a lo grande con una aventura digna de quien ha sido emblema de una serie que ha dejado huella. Una auténtica obra maestra.

Ardua empresa supone abordar en pocas líneas este juego, probablemente el más destacado en PS4 hasta el momento, sin duda el mejor en su género. Porque estamos hablando de un personaje ya icónico, Nathan Drake, y de Aventura en mayestático de la mano de Naughty Dog («The Last of Us»), artífices de elevar la saga a un nivel narrativo y técnico insuperables con este «El desenlace del ladrón». Con un ritmo controlado e in crescendo, bajo un estilo cinematográfico envolvente apoyado por unas cinemáticas de Oscar, cada segundo que pasamos pegados a la pantalla es un momento de intensidad jugona indescriptible. Desde que se desencadena el conflicto, con el hermano del héroe acudiendo en su ayuda y de paso metiéndolo en un "maravilloso" follón de ponerlo al límite (y a los jugadores al borde del éxtasis), estaremos con los ojos como platos. Todo está cargado de contenido, todo tiene sentido, todo está hecho con auténtica pasión. La historia está perfectamente trazada, con interpretaciones sujetas al máximo realismo. La acción está repleta de situaciones trepidantes, con ensaladas de tiros alternando con un nuevo sistema de sigilo, plataformas, manejo de vehículos y , tras respirar un poquito, resolución de originales puzzles. El apartado gráfico es soberbio, con texturas, iluminación y animaciones que te dejan boquiabiertos. La música una delicia, y los efectos sonoros de explosiones o del mismo ambiente a tu alrededor sonarán a gloria. El multijugador, divertidísimo ...
Si el héroe de tantas aventuras en busca de tesoros merecía una despedida, no podía haberla tenido mejor que esta con honores.

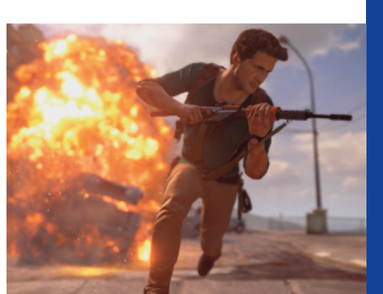
> Narrativa profunda, personajes creíbles y cinemáticas en tiempo real para una aventura memorable



Sony | Aventura
Mayo | 16+
www.playstation.com/es

Gráficos	●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●●
Sonido/FX	●●●●●●
Originalidad	●●●●○○

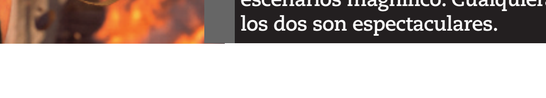




Divertido Multijugador

En «Uncharted 4» es difícil destacar algo por encima de lo demás, pero si lo que queremos es diversión a tope, el multijugador está muy cuidado y lleno de posibilidades. Hasta para diez jugadores en tremendos combates donde cuenta tanto la puntería como la movilidad por el escenario. Tenemos opciones amplias de personalizar nuestro personaje, montones de elementos para desbloquear y participar en una especia de liga en Combates por equipo clasificado. Ojo que de partida tenemos 8 mapas y 4 modos.





Como nunca se ha profundizado en las claves de la aventura, en las motivaciones de los personajes y en una narrativa que da consistencia al conjunto. No obstante la acción pura sigue teniendo mucho peso y podemos disfrutar desde tiroteos a cielo descubierto o los desarrollados en ambientes cerrados y llenos de posibilidades gracias a un diseño de escenarios magnífico. Cualquiera de los dos son espectaculares.



• Reserva FIFA 17

Lanzamiento 29 de Septiembre



Edición Estándar

Disponible en PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360 y PC

Incentivo:
- 5 Tokens para FUT Draft, 1 jugador cedido en FUT para 8 partidos, y equipación especial para FUT.

PVP 69'90 euros
59.90 (PC)



Edición Deluxe

Disponible en PS4, XBOX ONE, PS3 y XBOX 360

Incentivo:
- Hasta 20 sobres de oro Jumbo Premium de FUT.
- Un jugador de FUT cedido para 8 partidos (James, Hazard, Martial o Reus).
- Un jugador del equipo de la semana de FUT cedido para 3 partidos (un jugador por semana durante 20 semanas).
- Una equipación especial FUT.

PVP 89'90 euros

• Reserva XBOX ONE S 2TB



PVP 399'90 euros

PS4 500GB + RATCHET & CLANK DE REGALO

PVP 349'90 euros



Del 10/06 al 31/07

Con la compra de XBOX ONE te llevas un Smartphone Lumia 550

Por 50'00 euros más



*Limitado a 200 unidades. Oferta supeditada a la compra de una XBOX One. **PVP sin oferta: 119€.** • Del 10/06 al 31/07

Descuento en LEGO

15% Descuento









*En todos los videojuegos LEGO menos en la novedad LEGO Star Wars • Del 10/06 al 31/07

Por la compra de La Voz vol. 3 + Micrófonos

de regalo el videojuego de La Voz vol. 2 y un Micrófono adicional



PVP 59'90 euros



Del 10/06 al 31/07

Rincón del Jugador

Retrato robot

La Portadora de Calamidades



▶ **EDAD:** 20 años, aunque no se puede decir que haga gala de lozanía de juventud (cosas de apellidarse en plan "Juanita Calamidad").

▶ **APARIENCIA:** Tirando a gótica, o casi "emo". Anne, que así es su nombre de pila, luce tonalidad epidérmica cenicienta, pelo ratonero naranjito y look hechicero en general. Vamos, que si llega a nacer hace tres o cuatro siglos no se libra de una pasadita por la barbacoa de la Inquisición. Vuelta y vuelta.

▶ **CURRÍCULUM:** La chica no ha tenido una vida precisamente sencilla: desde que una década atrás despertó a Ergo Mundus e hizo un pacto con él (no precisamente para gobernar en su pueblo), compartió sus poderes pero también fue devorada por el demonio de marras como si fuera una banderilla dulce. Encima, le hacía bullying llamándola "baby". No es de extrañar que tenga la autoestima al nivel de Kafka.

▶ **ARMAS:** Aparte de una puesta en escena realmente vistosa, su principal poder está en tener un control (ligerito) sobre Ergo Mundus, y compartir algunos de los hechizos y perrerías satánicas de semejante elemento. Aparte, es una agente de Nathaniel ejemplar, y una guerrera acróbata que ya la quisiera el Circo del Sol.

▶ **FUTURO:** La Portadora es la gran protagonista de «Anima: Gate of Memories», juego made in Spain que por fin hace honor a la calidad.



7 Razones...

Para comprar «SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL´S DAUGHTER»

Agarra tu lupa de los domingos y exprímete las neuronas porque, ante la canícula, lo mejor es un refrescante juego de enigmas e misterios etiqueta negra. He aquí los porqués.

1. ARGUMENTO ORIGINAL. Cuando pensábamos que los sabíamos todo sobre el detective más famoso de la historia, llega este juego y nos sorprende con una hija secreta y las sombras que la rodean. Ni en "Sálvame", vamos.

2. AMBIENTACIÓN ESPLÉNDIDA. Otra nota destacable es su acelerón gráfico, gracias a lo bien que se ha afinado el motor Unreal 3, con una captura de movimientos, unas texturas y una iluminación de sombrerazo.

3. JUGABILIDAD CURIOSA. Aparte de la clásica investigación de sospechosos y rastreo de pistas, disfrutaremos de líneas novedosas como la teletransportación y una libertad de acciones a lo sandbox para no dejar nada al azar.

4. ELEMENTAL, QUERIDOS. No hay que olvidar el origen literario de nuestro crack, por lo que los desarrolladores han prestado especial importancia a los diálogos y conversaciones con los personajes (...y coletillas). Oído al parche.

5. BUENA PEGADA. Como quedó claro en las últimas adaptaciones cinéfilas de Sherlock, el tipo no se amilana ante nadie, por lo que las escenas de boxeo y combate cuerpo a cuerpo son dos alicientes extras del juego.

6. MÁS LISTO QUE EL HAMBRE. La inteligencia proverbial de nuestro héroe se exhibe en los cinco casos a los que tendrá que enfrentarse, aunque aquí el componente emocional es más decisivo que nunca.

7. MARCA HOLMES. Mito inmortal donde los haya (véase la fetén teleserie "Houdini y Doyle"), Sherlock y Watson gozan de buena salud en los videojuegos gracias a Frogwares, revitalizadores de una saga que aquí toca el cielo.

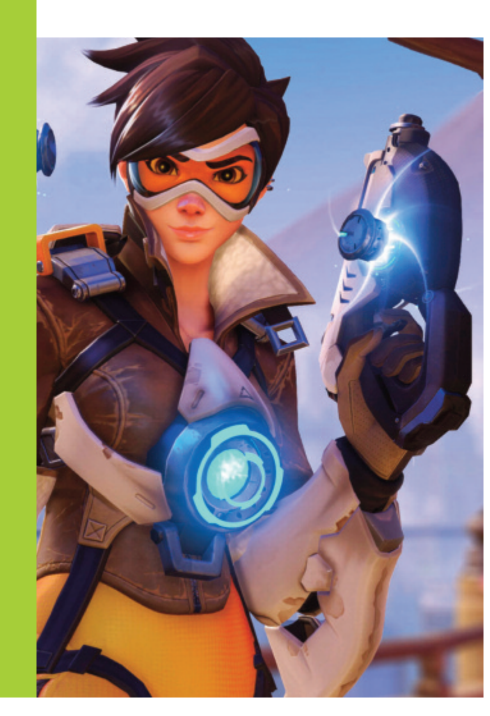


Te lo dice Galibo...

En la onda con Overwatch

Todo el mundo juega a «Overwatch». O al menos, eso parece. Mis amigos no hablan de otra cosa, en Twitter hay un bombardeo constante de vídeos, ilustraciones, fotos de cosplays y cómics hechos por los aficionados. Y sí, ya sé que Blizzard promociona el juego con sus propios cómics y vídeos, pero los fans han decidido por sí mismos qué personajes les gustan y porqué, inventándose todo un mundo alternativo en el que Soldado 76 es el papá de la familia, Mercy es la mamá, DVA es una gamer que se pasa el día comiendo doritos delante del ordenador y Reaper es un chaval emo incomprendido que intenta ir de "cool", entre otros disparates. Suena ridículo, pero es más divertido que todo el trasfondo oficial de los personajes ideado por Blizzard. En Twitch, el juego figura siempre entre los cinco primeros con más espectadores, codeándose con veteranos como «League of Legends», «Counter-Strike» o «Dota 2». Y si hablamos de reinterpretaciones eróticas de quién se acuesta con quién, ya no acabamos.

Así las cosas, ¿cómo no voy a jugar yo a «Overwatch»? Es casi una obligación para no quedarse fuera de onda.





LEGO
STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA
7
www.pegi.info
LEGO® STAR WARS™: THE FORCE AWAKENS © 2016 "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4", "PS3" and "PSVITA" are trademarks of the same company.
Sony Computer Entertainment Europe. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by TT Games under license from the LEGO Group. All rights reserved.
*El contenido del Pack de Personajes Droide es exclusivo hasta el 26/9/16. * El Pack de Nivel Extremidad fantasma se podrá jugar a partir del 9/8/16 y será exclusivo hasta el 7/11/16. * Se necesita conexión a Internet.
EXCLUSIVO* EN PlayStation®
• Pack de Nivel Extremidad fantasma
• Pack de Personajes Droide
ÚNETE A LA RESISTENCIA
EL 28.06.2016
LUCASFILM Ltd
LEGO video games
TT games
WB GAMES
PS4
También disponible en PSVITA y PS3



EL SOL Y LA LUNA EN TUS MANOS

Nintendo













A LA VENTA
23 NOVIEMBRE

¡YA PUEDES RESERVARLO!

www.Pokemon.es/SolLuna

The Pokémon Company








NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS